EDITORIALE

LA LEGGE DI MURPHY

Penso siano in molti a conoscere la veritiera e pessimistica legge di Murphy, parto dell'immortale Arthur Block che, da una semplice affermazione, è riuscito a ricostruire addirittura un intero libro fatto di corollari, osservazioni e frasi fatte sulla sfortuna in tutti i suoi aspetti (tipo: "Le batterie del telecomando dell'auto si scaricano sempre lontano da casa", com'è accaduto al sottoscritto)... Qual è l'affermazione? Beh, *"Se qualcosa può andar male, lo farà"*... anche se sono convinto che molti di voi già conoscono questa piccola pietra miliare di cultura metropolitana... Perché citarla? Perché riassume in pochissime parole ciò che è avvenuto nella redazione di questo Next Gamer 2: telefoni tagliati per errore, Router Internet che rispondevano picche, un'invasione di pinguini in cerca di aria fresca, e soprattutto i nostri grafici che ci hanno abbandonato per andare a lavorare in America... Tuttavia, dal momento che state leggendo queste righe, ce l'abbiamo fatta comunque, anche se con qualche piccolo ritardo che, ci auguriamo, non tornerà a presentarsi (perdonateci dunque qualche piccola svista...). Chi di voi ha letto il nostro numero 1 noterà parecchi cambiamenti, fatti anche in base ai consigli e alle critiche che molti di voi ci hanno inviato (grazie a tutti, davvero); e, sinceramente, ci auguriamo che tali modifiche abbiano anche contribuito a migliorarci, così come siamo intenzionati a fare nei mesi futuri...
Come avrete notato, inoltre, NG2 esce nella versione con CD senza alcun gioco completo allegato, ma "solo" con due ottimi CD Demo. Il motivo di questa scelta è semplice: non vogliamo che la rivista sia considerata come un'aggiunta al gioco in omaggio, ma preferiamo che accada il contrario... e per questo cercheremo di scegliere sempre titoli al di sopra di un certo standard di qualità, come Diablo nel numero 1, che, in ogni caso, non permettono una pubblicazione regolare... Preparatevi, dunque, a qualche sorpresa! E nell'attesa... Beh, avete sempre un'ottima rivista da leggere!

Carlo Barone

SOMMARIO

PERCEZIONI

VISIONI

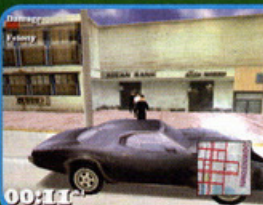
EMOZIONI

RIFLESSIONI

CREAZIONI

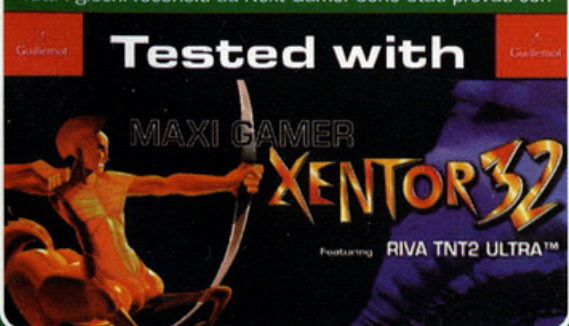
Ben dieci pagine sui migliori giochi presentati in occasione della fiera di Londra... Poche testo ma molte, molte immagini!

Sta per tornare sui nostri monitor il terzo capitolo di una delle saghe più amate dagli avventurieri... Questa volta totalmente in 3D!

Dal passato torna uno dei giochi più immersivi mai apparsi su PC... rinnovato per l'epoca e pronto a dare battaglia ad Half Life e compagnia.

Dagli storici Reflections un titolo che vi metterà dal "lato oscuro"... della strada, alla servizio della mala per le vie delle città degli Stati Uniti.

L'abbiamo atteso a lungo, sperando nel nuovo punto di riferimento per gli RTS... Delusi o entusiasti? Alla recensione l'ardua sentenza...

La caccia di immagini "Osé" è un divertente passatempo o solo un modo per farsi spillare denaro?

Tutti i giochi recensiti da Next Gamer sono stati provati con

NEXT publishing SrL: sede legale in via Niccolini 30, iscrizione al registro della stampa del tribunale di Milano n. 247 del 26/3/99. Tiratura 50.000 copie con 2 Cd e 50.000 copie in versione magazine. Periodicità 11 numeri annui, doppio a luglio/agosto.

Direttore Responsabile: Francesco Monico (fmonico@nextpublishing.com)
Editore: NEXT publishing s.r.l.
Registrazione al Tribunale della Stampa di Milano: 247 del 26.03.1999

Fotolito: Overscan srl
Via Valsugana 15 - 20139 Milano
Tel. 02.57300664
Fax 02.57300366

Stampa: Officine Grafiche de Agostini spa
Corso della Vittoria, 91 – 28100 Novara
Tel. 0321.4221, fax 0321.422246
Telex 200020 IGDAOG I
Telegraf. GEOFFICINE Novara

Distribuzione: MEPE, Messaggerie Periodici spa
Via G. Carcano, 32
20141 Milano
Tel. 02.89592
Fax 02. 89500688
Indiririzzo Web: www.mepe.it

Coordinatore di produzione: Loredana di Marco (loredana@nextpublishing.com)

Responsabile vendita pubblicità: Stefania Manca (stefania@nextpublishing.com)

Responsabile timone pubblicità: Velda Mozati (velda@nextpublishing.com)

Service editoriale: CROSS publishing, via Niccolini 30, 20145 Milano
Tel. 02.3191001
Mail: qi21@nextgamer.com

Art Director: Gaia Paris Arts & Magic
Tel. 0033144788660, fax 003314478866

Grafica e impaginazione: Guido Morozzi e Alessio Schiavon (N.A.B.A.)

Responsabili Progetto: Carlo Barone, Mauro Ortolani
Caporedattore: Carlo Barone (cbarone@nextgamer.com)
Vice Caporedattore: Mauro Ortolani (ortolani@nextgamer.com)
Redazione: Francesco Alinovi (falinovi@nextgamer.com)
Responsabile CD: Stefano Gradi
Hanno collaborato: Andrea Maselli, Stefano Gradi, Diego Cossetta, Gregory Verrando, Lorenzo Cavalca, la Fata Turchina e l'Uomo dei Miracoli

Tanto di cappello a: Halifax S.p.A. (Cristina Battistelli, Stefano Stalla, Lorenzo Ardicini), CD Verte (Monica Puricelli), Leader (Paola Franceschi, Stefano Petrullo), Zye Technology (Giovanna Valli), 3Dplanet (Luca Fassina, Alberto Falchi, Alberto Coco), Electronics Arts (Paola Vitali), C.T.O. (Paola Bina e Silvia Voltan), Imageware (Vittorio Ravaioli), Ubisoft (Fabio Migliavacca e Andrea Cordara), Yahoo Italia (Giovanna D'Alessio), Microsoft (Damiano Zanderighi, Tiziano Tonti), Activision (Sarah Ricchiuti), 3G Electronics (Maria Teresa Gallo Gorgatti), Creative Labs (Riccardo De Rinaldini), Yamato Shop (Michele Mazza)

Si ringrazia lo Zio Tom per aver creato un paese in grado di privarci di validi professionisti.

Si ringrazia la Divina Provvidenza per il continuo invio di problemi e intoppi che ci consentiranno di fare sempre meglio.

Se qualche pazzo è interessato a scrivere e recensire sulla nostra rivista, si metta in contatto con Carlo Barone e Mauro Ortolani all'indirizzo qi21@nextgamer.com o via fax al numero 02/31910030

Per avviare i CD-ROM di Next Gamer, dovrebbe essere sufficiente inserirli nel lettore e, grazie all'autorun, partirà l'interfaccia grafica. Se questo non dovesse accadere, o se per caso abbiate disabilitato tale funzione, vi basterà esaminare il contenuto della directory principale dei CD-ROM ed eseguire il file chiamato Gamer.exe. Dopo una brevissima introduzione, vi troverete davanti al menu principale, dal quale si può accedere alle varie sottosezioni. Da questa semplice interfaccia grafica è possibile installare i demo, installare i patch (aggiornamenti a versioni più nuove dei videogiochi), installare le utility e visionare i filmati dei videogiochi in uscita nei prossimi mesi. Ogni sezione è raggiungibile cliccando sull'apposito pulsante, una volta trasportati alla schermata desiderata, potrete vedere uno screenshot di ogni videogioco considerato semplicemente passando con il mouse sopra al pulsante relativo. Per installare una demo, un patch o un programma, è sufficiente cliccare col tasto sinistro del mouse sul pulsante adatto. Per visionare i filmati occorre compiere la stessa operazione, non è necessario aspettare la conclusione di uno per passare all'esecuzione di un altro, potete farlo in qualsiasi momento. Ricordate che premendo il pulsante Main, presente in tutte le sottosezioni., ritornerete al menu principale, Next e Back servono per sfogliare le pagine delle diverse sezioni. Per uscire dall'interfaccia grafica è sufficiente premere Exit nel menù principale. Quasi tutti i demo hanno bisogno che nel vostro sistema sia installata l'ultima versione delle DirectX e che i driver relativi a scheda audio e scheda video siano sempre aggiornati; per questo motivo, nella directory Driver trovate le ultime versioni dei driver per le più comuni schede in circolazione, unitamente all'ultima versione delle DirectX. Per non ripetermi ogni volta all'interno della descrizione dei demo, vi consiglio, se ancora non l'aveste fatto, di installare le ormai indispensabili librerie di casa Microsoft; il file da eseguire si chiama dx61itn.exe. Nella directory Extra trovate dei programmi particolari, scovati in giro per la rete, che ci hanno colpito e che pensiamo possano piacervi, come add-on, screensaver, temi del desktop e tool vari. Nel CD 03 la sezione Video è inattiva e il pulsante Utility è stato sostituito da Extra per la presenza del client di Tiscali e del materiale di NGI. Di seguito trovate una descrizione del contenuto del CD-ROM, divisa per sezioni; solitamente, una volta installato il demo o il programma, nella directory relativa potrete trovare una descrizione dei comandi necessari all'utilizzo.

NEXT GAMER CD/02 istruzioni per l'uso

Di Stefano Gradi

DEMO

CIVILIZATION: CALL TO POWER

A mio parere il migliore tra i seguiti di Civilization 2 usciti nel corso di quest'anno; Civilization: Call to Power è un favoloso gioco di strategia a turni, appassionante e coinvolgente. Dovrete guidare una civiltà dalla sua nascita fino alla conquista dei mondi sommersi, dello spazio, della scienza e della tecnica. Dovrete essere capaci di conciliare l'arte militare e il progresso scientifico, senza trascurare le condizioni di vita dei cittadini, riuscirete nell'impresa? A distanza di mesi dall'uscita del gioco, è finalmente disponibile un demo giocabile utile per valutarne le potenzialità; se ancora non avete visto CTP, vi consiglio di installarlo subito.

DRIVER

La recensione dell'ultimo gioco dei Reflections dovreste trovarla tra le pagine di questo numero, quindi per un disamina dettagliata delle caratteristiche principali è consigliato leggerla. Qui trova posto, invece, un breve e sintetica descrizione per raccontarvi che impersonerete un malavitoso residente a Miami e proprietario di un automobile non proprio moderna, ma comunque potente. Dovrete affrontare missioni di difficoltà crescente per guadagnare qualche gruzzolo e per farlo dovrete correre a più non posso tra le strade della vostra città. Il demo vi permette di saggiare quali siano le emozioni provate durante una fuga dalla polizia.

FREESPACE 2

Dalla Volition, che ricordo essere nata dalla scissione della Parallax, è in arrivo il secondo titolo ambientato nello spazio e finalmente sembra aver perso il nome Descent che proprio non gli si addiceva. Questo titolo si presenta come una sorta di alternativa ai vari X-Wing, Wing Commander, I-War e altri; quindi combattimenti spaziali a tutto andare con l'aggiunta di trama ben congegnata per coinvolgere l'utente. Nel demo potrete affrontare un paio di missioni e verificare l'ottima qualità grafica.

MIDTOWN MAD NESS

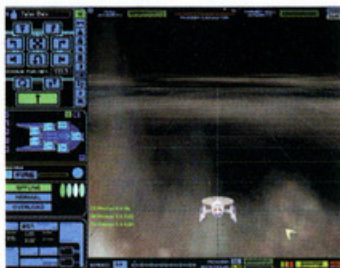
Dopo alcuni mesi dall'uscita di questo divertentissimo titolo della Microsoft, è finalmente disponibile un demo giocabile che permette a tutti noi di provare emozioni indescrivibili sfrecciando a tutta velocità tra le strade di Chicago, non rispettando il codice stradale, facendo lo slalom tra le automobili più lente, evitando pedoni e passando senza esitazioni all'interno di sottopassaggi stretti e trafficati. Installando questa versione potrete affrontare una missione checkpoint, ovvero

dovrete passare attraverso un buon numero di punti di controllo entro un ristretto tempo libero.

PRINCE OF PERSIA 3D

Finalmente il ritorno del principe, dopo anni e anni vissuti nel ricordo di una straordinaria esperienza vissuta su praticamente tutti i formati, dal Gameboy all'Amiga, Prince of Persia ritorna in una veste grafica adatta al giorno d'oggi e una struttura di gioco rinnovata e al passo coi tempi. Dimentichiamoci del secondo episodio, per dire che ora il motore è completamente tridimensionale e che, a giudicare da quanto provato con il demo, il gioco sembra essere divertente ed appassionante. Che ne dite di provarlo subito?

STARFLEET COMMAND

Personalmente non ho mai apprezzato, né capito, la saga di Star Trek; me ne sono sempre tenuto alla larga, da buon fan di Guerre Stellari... Quindi non sono in grado di raccontarvi un granché a proposito della trama e della situazione

storica di questo titolo. Osservandolo, però, capisco che possa essere ovvia un'ambientazione spaziale, con tanto di strategia, combattimenti e altre cose del genere. Visto che per installarlo basta un clic, provatelo.

NHL 2000

Che bello, come ogni anno di quest'epoca, la EA Sports inizia a farsi viva con la nuova collezione di titoli sportivi e finalmente siamo arrivati al 2000... Il primo titolo disponibile è NHL 2000, ovvero la simulazione di hockey su ghiaccio, evoluzione del miglior gioco sportivo mai apparso su PC. Grafica sbalorditiva, animazioni fluide e una giocabilità da urlo sono solo le prime caratteristiche della serie NHL, mantenute (almeno sembra, a giudicare dal demo) anche in questa versione. Smettete di leggere e iniziate a giocare, subito!

SHADOWMAN

Titolo di copertina di Next Gamer 1 e videogioco di eccelso valore, ottimo sotto tutti i punti di vista, gran grafica e buona giocabilità; forse la migliore alternativa a Tomb Raider attualmente disponibile. Se avete letto recensione e fumetto sullo scorso numero, potete tranquillamente immergervi nell'atmosfera dell'uomo ombra provando il demo che vi offre alcune ambientazioni da superare, sufficienti per darvi un'i-

dea abbastanza precisa del gioco completo.

PATCH

HALF-LIFE 1011-1013 US

HALF-LIFE 1011-1013 IT

L'aggiornamento per portare Half-Life alla versione 1013 è presente sia nella versione italiana (installabile direttamente dall'interfaccia) che in quella americana (da eseguire manualmente), quindi nessuno di voi dovrebbe avere problemi. È però indispensabile avere già installato il patch 1011 pubblicato sul primo CD-ROM di Next Gamer.

BRAVEHEART 322

La licenza ufficiale del film è stata ben sfruttata, ecco il primo aggiornamento, versione 322

DESCENT 3 1.1

Descent 3 è uno dei più bei videogiochi mai pubblicati e il primo aggiornamento (versione 1.1) ne risolve alcuni problemi presenti nella modalità multiplayer.

DUNGEON KEEPER 2 151 EN

Nell'attesa che il patch esca anche in versione italiana, vi proponiamo quello inglese, versione 1.51

FREESPACE 2 DEMO 1.1

Il demo che trovate all'interno di questo CD contiene alcuni errori, questo patch giunge a proposito per correggerli.

KINGPIN 1.2

Un altro bel videogioco violento e un altro bel patch per aggiornare Kingpin alla versione 1.2

MIG ALLEY 1.02

Recensione in questo numero e, contemporaneamente patch, cosa volere di più della versione 1.02?

VIDEO

Nella sezione video potrete osservare i filmati di:

Nocturne
Prince of Persia 3D
Command & Conquer: Tiberian Sun

DRIVER

Nella directory omonima, trovate le DirectX 6.1 in italiano e l'ultima versione dei driver per:

Sound Blaster Live!
Voodoo2
Voodoo3
Voodoo Banshee
TNT2

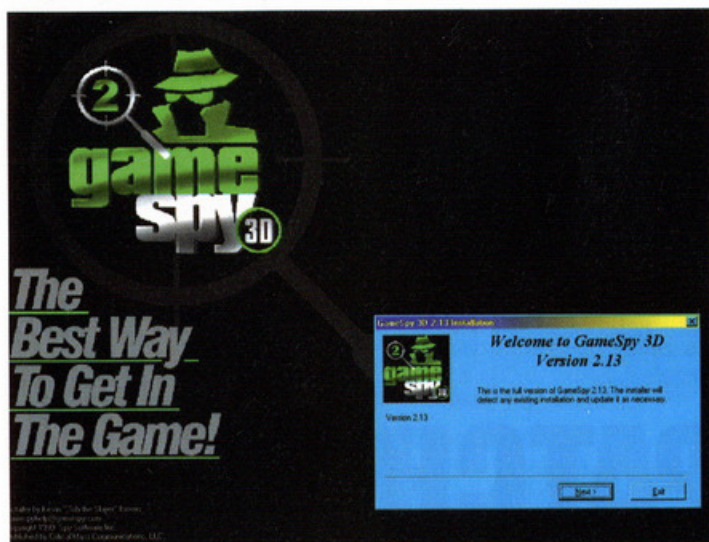
UTILITY

SONIQUE 1.05 WMA

Sonique è un ottimo player di file multimediali che si è fatto largo nella rete grazie alla sua ottima duttilità, unita a un engine sonoro all'altezza e a una grafica originale e personalizzabile. Seguendo la falsariga di Winamp, Sonique permette di creare da soli delle skin (letteralmente pelle, quindi l'aspetto esteriore del programma) e di aggiungere plugin per aumentare le funzionalità del programma. È sup-

CLIENT GAME ONLINE

Game Online è il server italiano creato da Halifax per la disputa di partite in multiplayer con i più diffusi giochi del momento. Il programma che si installa premendo l'apposito pulsante è il client che vi serve per collegarvi a Game Online, direttamente da casa vostra.

GAME ON LINE.IT

portata la gran parte dei formati musicali come mp3, moduli e CD audio.

GAME SPY 3D 2.13

Gamespy 3D è una semplice utility che si preoccupa di fare una ricerca su Internet per trovare dei server adatti alle partite in multiplayer. Dopo aver impostato le proprie scelte, partirà la ricerca in modo da soddisfare le vostre richieste.

WINAMP 2.50

Winamp è in assoluto il miglior player per file musicali scaricabile da Internet. La sua estrema semplicità, unita alla grande potenza, soprattutto grazie al supporto di skin e plugin, lo rendono il prodotto ideale per tutti. Ora è giunto alla versione 2.50, sono stati migliorati i diversi decoder presenti, nonché altre sezioni minori del programma e in più è stato aggiunto il supporto WMA (Windows Media Application). Nei prossimi mesi proporremo una serie di plugin per permettervi di saggiare le effettive potenzialità di Winamp.

YAHOO MESSENGER

Se avete voglia di chattare in rete, in tempo reale e con persone di tutto il mondo, questo è il programma che fa per voi.

EXTRA

NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE ADD-ON CARS

Nella directory Extra\Nfs4 troverete delle nuove auto per l'ultimo capitolo della saga di Need for Speed. Non sono versioni ufficiali, infatti sono state disegnate da appassionati di tutto il mondo e sono state rese disponibili su Internet. Avrete a disposizione: Audi TT Roadster, BMW Serie 3, Ford Mustang GT, Dodge Viper GTS, Mini Cooper, Volkswagen New Beetle e la favolosa Pontiac Firebird utilizzata per le riprese di Supercar.

ACTION HALF-LIFE

Half-Life è sicuramente uno dei videogiochi che più hanno caratterizzato lo scorso anno, se per caso avete ancora voglia di giocarlo, potete installare questo add-on piuttosto voluminoso che aggiunge alcune novità al gioco originale.

DUNGEON KEEPER BONUS PACK 1 E 2

Il secondo capitolo di Dungeon Keeper è dotato di una grafica strabiliante e di un appeal pari a quello del numero uno, per forza, non è cambiato quasi niente... I due bonus pack presenti sul CD aggiungeranno nuove mappe per le partite Skirmish e per la modalità Multiplayer, giusto per offrire ancora più varietà.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Ed ecco la prima unità aggiuntiva per Total Annihilation: Kingdoms. Non c'è molto da dire, se volete avere un esercito ancora più differenziato, installatela.

NEXT GAMER CD/03 istruzioni per l'uso

Di Stefano Gra...

DEMO

HOMEWORLD

Ormai i giochi di strategia in real-time sono giunti a un punto di svolta; Homeworld è il primo titolo completamente in 3D, per di più ambientato nello spazio. Il primo impatto è sicuramente traumatico, si ha una sensazione di smarrimento dovuta all'enorme libertà d'azione e all'iniziale difficoltà di orientamento. Dopo poche sessioni di gioco, però, ci si riesce a immergere completamente in uno stile di gioco totalmente nuovo e appassionante che soddisferà chi non ne poteva più dei "semplici" Starcraft e compagnia bella...

BATTLEZONE 2

Dopo circa due anni dall'uscita del primo episodio (o forse sarebbe meglio dire secondo?) la Activision torna a riproporci Battlezone, questa volta con una struttura semplificata. Molta più azione e meno strategia; infatti una delle difficoltà maggiori consisteva nel riuscire a tenere sotto controllo le numerose unità che pian piano entravano a far parte della squadra. Ora, almeno a giudicare dal demo, sembra essere tutto più immediato e meno macchinoso; non resta che aspettare la versione finale, intanto c'è qualcosa con cui occupare il tempo.

GP 500

La mania delle moto simulate sta prendendo sempre più piede, ora anche la Microprose è entrata nella competizione. E i primi risultati sono più che soddisfacenti; la simulazione ufficiale del Campionato Motomondiale della classe 500cc sembra essere tecnicamente pregevole e giocabile, oltre che fedele alla realtà. Sicuramente sarà una valida alternativa al mai troppo osannato Superbike Wolrd Championship. Il demo vi permette di affrontare un weekend di gare a Misano, quindi allenatevi a sufficienza nell'attesa di poter sfidare in un campionato completo Biaggi, Doohan, Criville, Roberts e gli altri campioni della classe regina.

RALLY CHAMPIONSHIP

Finalmente è qui, una versione giocabile di Rally Championship, seguito del favoloso Network Q Rac Rally Championship della Europress di qualche anno fa. A prima vista si viene colpiti dalla grafica, eccezionale e fotorealistica, da lasciare a bocca aperta. Una volta alla guida ci si lascia trasportare dall'enorme potenza scaricata a terra dai bolidi partecipanti al campionato mondia-

le. Nella versione finale avrete di che divertirvi con circuiti di ogni tipo, da percorrere con i migliori veicoli attualmente in produzione; nel demo avete a disposizione un solo tracciato e una sola vettura, ma vi assicuro che è già abbastanza.

SYSTEM SHOCK 2

Qualche anno fa i Looking Glass stupirono il mondo con una fantastica avventura in prima persona, con un'ambientazione futuristica e ultra-tecnologica. In questo numero trovate la recensione del sequel e sul CD-ROM allegato ne trovate il demo, quindi siete pronti per rivivere le emozioni dell'epoca. Ormai il progresso tecnologico ha reso possibili migliorie inaspettate e vi consiglio caldamente di provare il demo per capacitarvi della maestosità di System Shock 2, probabilmente non riuscirete più a staccarvi dal monitor.

PATCH

OUTCAST PATCH 2

Su alcuni sistemi la procedura di setup non riesce a completarsi, quindi ecco un file indispensabile per non avere alcun tipo di problema. Seguite attentamente le istruzioni per installare correttamente il gioco.

ROGUE SQUADRON 1.2

Dopo un bel po' di tempo dall'uscita del gioco, è ora disponibile l'aggiornamento alla versione 1.2

STARSIEGE 1004

STARSIEGE: TRIBES 1.7

Potevano i due Starsiege esimersi dal venire aggiornati? Certamente no, quindi ecco i due file per avere, rispettivamente, le versioni 1004 e 1.7

SIN 1.06

Al momento dell'uscita era praticamente impossibile da giocare senza il primo aggiornamento, ora si è giunti alla versione 1.06 e, se ci state ancora giocando, vi tornerà utile.

TA: KINGDOMS 1.1

Un titolo un po' sottotono, sicuramente al di sotto delle aspettative, ma comunque piacevole e divertente. Versione 1.1

WARZONE 2100 1.07

Purtroppo non ho mai avuto la possibilità di giocare a Warzone 2100, quindi posso solo indicarvi la versione dell'aggiornamento: 1.07

Tutti questi patch sono applicabili direttamente dall'interfaccia, la procedura è completamente automatica quindi non dovrete far altro che cliccare sui pulsanti che vi interessano.

EXTRA

CLIENT TISCALI FREENET

Installabile direttamente dall'interfaccia, è a vostra disposizione Microsoft Internet Explorer 5 in versione personalizzata per Tiscali. Grazie a questa, potrete scoprire come ottenere gratuitamente un abbonamento a Internet e quindi collegarvi pagando soltanto la telefonata; è già un inizio...

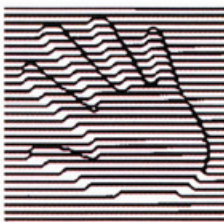
NET GAMERS ITALIA

NGI è in poco tempo diventato uno dei server più famosi in Italia per giocare in multiplayer su Internet contro avversari sconosciuti e sfidarli in memorabili deathmatch a Quake 3 Arena, Half Life, Unreal e altri ancora. Nella directory Extra\Ngi troverete patch, mappe, add-on e utility per migliorare e ampliare l'esperienza di gioco dei seguenti titoli: Quake 2, Quake 3 Test, Unreal, Sin e Tribes. Vi aspettano ben 291 MB di materiale da esaminare!

Di Mauro Ortolani

NEXT NEWS

Speedball 2100: fantasia o realtà?

3 anni di silenzio finalmente interrotti per i Bitmap Brothers

L'ultimo titolo pubblicato dai fratelli Bitmap su PC risale al lontano 1996 e si trattava del controverso strategico in real time chiamato *Z*. Da allora il silenzio, ma gli intenditori non avevano dimenticato i precedenti fasti su Amiga del piccolo capolavoro *Speedball 2*. Proprio questo titolo è stato scelto per il rilancio. I BB stanno infatti lavorando al loro engine 3D da quasi sei anni e questo giustifica la loro prolungata assenza. Il nuovo motore sarà quello che verrà utilizzato per *Speedball 2100*: praticamente la versione tridimensionale di *Speedball 2*. I Bitmap stanno lavorando sodo affinché il gioco possa diventare graficamente emozionante senza però perdere l'immediatezza che caratterizzava il primo titolo. Il gioco verrà realizzato per piattaforma Playstation e, in seguito, anche per PC. A presto nuove anticipazioni.

A proposito della Stainless...

SCI rilascia dichiarazioni circa la vendita delle azioni del team di Carmageddon

Sci ha confermato di essere in trattativa per un'eventuale vendita della propria partecipazione azionaria nella società creatrice del controverso *Carmageddon*: la Stainless Software.
In qualità di publisher, la Sci possiede il 25,1% del pacchetto, oltre ai diritti per la pubblicazione dei prossimi otto giochi targati Stainless. "Non stiamo attivamente cercando un possibile compratore", afferma Jane Cavanagh, CEO di Sci, "Ma siamo stati contattati da diverse compagnie e se l'offerta migliorerà la nostra posizione e quella della Stainless, la terremo in debito conto". La trattativa non avrà alcuna conseguenza sulla realizzazione di *Carmageddon 2000*, che dovrebbe essere l'ultimo della serie. Tutti i diritti relativi al gioco e ai suoi marchi, rimarranno comunque proprietà esclusiva della SCi.

Numeri in aumento per l'ECTS

L'annuale esposizione londinese registra un incremento di pubblico

Sono circa 21.500 i visitatori che lo scorso settembre hanno varcato i cancelli dell'Olympia per visitare l'ECTS, annuale esposizione dei maggiori publisher dell'industria videoludica. La scorsa edizione aveva contato poco più di 21.000 visitatori provenienti da 55 paesi contro i 67 di quest'anno. Numeri in leggero ma incoraggiante aumento, quindi. Sul versante strettamente tecnico, l'esibizione è apparsa leggermente sottotono e non ha visto la presentazione di titoli di particolare rilievo, fatte eccezione per qualche grosso calibro. La Konami si è aggiudicata la palma per il miglior gioco esposto con *ISS Pro Evolution*, titolo calcistico vincitore anche della sezione Playstation. La Hasbro si è invece imposta in ambito PC con il lungamente atteso, e ancora incompleto, *Grand Prix 3*. Miglior gioco in multiplayer è stato *Rainbow Six:Rogue Spear*.

Notti senza inverno per l'Interplay

Contro gli aumenti previsti da AEM, la risposta Interplay per avere "Notti calde"

Cominciamo dall'inizio: *Neverwinter* sarà basato sull'engine Omen dei Bioware, probabilmente meglio conosciuto come MDK2 Engine. Questo darà ai Forgotten Realms, che faranno da sfondo al gioco, un benvenuto trattamento tridimensionale con annessi effetti di luce e illuminazioni dinamiche. Da quel che si è potuto vedere finora, *Neverwinter* sarà in terza persona e conterà su un'interfaccia snella e assai poco intrusiva da utilizzare lungo i 28 livelli di gioco, ognuno dei quali avrà una lunghezza stimata in quattro ore di gioco intenso in modalità single player. La vera novità sarà però rappresentata dall'inclusione di un tool chiamato Solstice, originariamente sviluppato per uso interno e poi messo a disposizione dei giocatori. Si tratta dell'editor utilizzato dagli stessi programmatori che potrà essere usato per la creazione di mondi personalizzati nei quali ospitare fino a 64 giocatori nelle partite in Internet. Verrà incluso anche un sistema"full-duplex voice communication" che permetterà ai giocatori di comunicare in real time nel corso delle avventure. Per questo inverno si prevedono caloriferi spenti e monitor accesi.

Microsoft: "Una nuova console? Sono voci infondate!"

Secca smentita del colosso di Redmond circa il progetto X-Box

Nel corso di una recente conferenza stampa, Microsoft, tramite un suo portavoce, ha seccamente smentito le voci sempre più insistenti che volevano l'azienda di Gates alle prese con un progetto inerente la realizzazione di una nuova console dal nome in codice X-Box. Le indiscrezioni sull'argomento circolano però da diverso tempo e alcuni azzardano anche nomi altisonanti che, sembra, siano coinvolti nel progetto. Si parla, infatti, di una partnership di Microsoft con Dell e Gateway per la realizzazione vera e propria dell'unità, mentre sembra probabile anche un coinvolgimento del colosso Nvidia. Voci troppo dettagliate, dunque, per essere del tutto infondate.

I Maghi della costa dalla parte di Hasbro

Il publisher del leggendario Magic: the Gathering acquisito da Hasbro

Hasbro ha annunciato l'entrata in trattative in un affare che porterà Wizards of the Coast, i creatori del gioco di carte *Magic*, sotto la loro bandiera. In termini numerici, l'acquisizione dovrebbe costare ad Hasbro qualcosa come 325 milioni di dollari. Wizards of the Coast, oltre al già citato *Magic*, pubblica anche giochi da tavolo e letteratura fantasy e di fantascienza ed è anche proprietaria della prestigiosa licenza di Advanced Dungeons and Dragons per lo sviluppo di giochi su PC.

Alan G. Hassenfeld, presidente di Hasbro, ha così motivato la manovra marketing: "L'acquisizione di questa compagnia ci permetterà di espandere in modo significativo la nostra presenza nel mercato di giochi per PC, mercato che consideriamo fondamentale per la nostra futura strategia di crescita".

Le precedenti versioni di *Magic* in formato videogioco non avevano completamente soddisfatto il vasto pubblico; con i mezzi messi a disposizione da Hasbro le cose potrebbero cambiare.

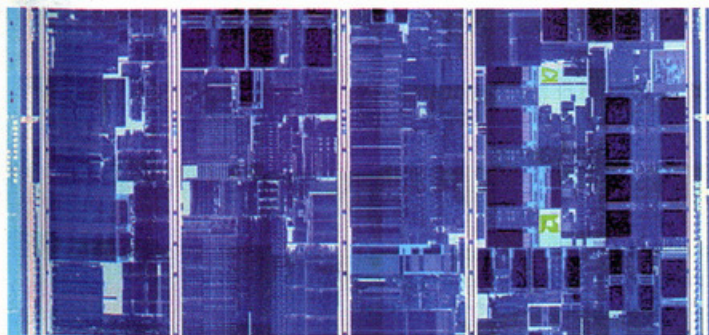
Test Drive su due ruote

Infogrames espande la serie Test Drive con un titolo destinato agli amanti delle due ruote

Nel mondo delle simulazioni motociclistiche, gli antipodi sono dati da *Redline Racer*, certamente il più soddisfacente dal punto di vista della spettacolarità grafica e da *Superbike World Championship* per quanto riguarda il versante della fedeltà all'originale. Il primo è un arcade puro, il secondo una simulazione vera e propria. La Infogrames vorrebbe collocarsi proprio a metà strada tra i due antipodi proprio con *Test Drive Cycles*, titolo che eredita ed espande il grande credito della serie creata da Accolade. Un approccio in parte arcade e in parte simulativi verrà sostenuto da una serie di licenze ufficiali che permetteranno al gioco di utilizzare i marchi originale dei modelli esistenti incluso quello mitico e leggendario della Harley Davidson. *Test Drice Cycles* sarà il primo gioco della serie *Test Drive* dedicato al mondo delle due ruote che, come sembra, in quest'ultimo periodo è fatto oggetto di parecchie attenzioni da parte delle software house.

AMD sfida Intel nella guerra dei processori

Si chiama Athlon l'arma segreta di AMD per spodestare il re dei Megahertz

Di solito un giocatore in cerca del processore più veloce disponibile era quasi obbligato ad acquistare un prodotto Intel. Le alternative esistevano e venivano offerte da AMD e da Cyrix, ma nonostante queste due compagnie pubblicizzassero i loro processori come i più veloci disponibili sul mercato, i giocatori continuavano a pensarla diversamente. Effettivamente, soprattutto per quanto riguarda i giochi in tre dimensioni, Intel conservava ancora un significativo margine sulla concorrenza; questo almeno fino all'attuale uscita del processore AMD Athlon. Per la prima volta il titolo di "Processore PC consumer più veloce" spetta a qualcuno che non sia Intel e infatti le specifiche tecniche di Athlon, che non è stato chiamato K7 proprio per una voluta scelta di distacco dal passato, sono piuttosto impressionanti. Le versioni dei processori attualmente in commercio sono quelle a 500, 550 e 600 Mhz. Intel ha come top level il Pentium 3 550Mhz, con la versione a 600 già alle porte. AMD è già pronta a contrastare la mossa con il suo Athlon 650 Mhz. Dove andremo a finire nessuno potrà mai immaginarlo.

Havas tenta la scalata a Eidos

La compagnia francese intenzionata ad acquisire uno dei più potenti publisher sul mercato: solo voci?

Havas, la compagnia francese che, con una mossa a sorpresa, riuscì nell'intento di acquisire Sierra nel 1998, potrebbe avere come prossimo bersaglio nientemeno che Eidos, uno dei più potenti publisher attualmente presenti sul mercato dei videogiochi.

Il valore della compagnia proprietaria di Lara Croft è considerevolmente cresciuto negli ultimi tre mesi, portando le azioni a valori più che interessanti. Se le voci che vogliono Havas intenzionata all'acquisizione, gli investitori saranno ancora più invogliati all'acquisto in modo da essere in possesso di un cospicuo numero di azioni quando e se l'acquisizione avrà luogo. È anche possibile che la stessa Eidos stia tentando di aumentare il valore dei dividendi per evitare di essere comprata, ma i dati relativi all'ultimo anno fiscale testimoniano una notevole perdita di punti da parte della compagnia che, lo ricordiamo, è il più importante publisher europeo. Nessuna voce è giunta da Eidos riguardo eventuali trattative in corso, né tantomeno circa l'eventualità di un reale ed effettivo interessamento da parte di Havas.

Prime impressioni su Final Fantasy VIII

Qualche perplessità sul nuovo episodio dell'acclamata saga: un passo falso?

Molti si aspettavano un nuovo capolavoro della Square e, come spesso accade, in casi dove l'aspettativa è molto elevata è più probabile che le attese vengano tradite. *Final Fantasy VIII* è ancora un grande gioco, ma probabilmente non il capolavoro che ci si poteva aspettare, questo almeno stando ai primi commenti carpiti dal web. I pareri concordano sul fatto che la grafica, le animazioni e le ambientazioni, sono probabilmente le migliori mai viste in un gioco per console (a tutto vantaggio della futura versione per PC) e che la qualità recitativa degli attori virtuali sia veramente un gioiello di programmazione in quanto a emozioni e a pathos nelle scene che li vedono protagonisti, riuscendo spesso a dare la sensazione di comportamenti ed espressioni "umane". Il grande pregio del gioco rischia però di essere, allo stesso tempo, il più grande difetto. A nessuno è infatti sfuggito come l'immensa attenzione dedicata all'impatto grafico abbia in qualche modo relegato in secondo piano l'aspetto narrativo e infatti, forse per la prima volta, la trama risulta un po' sottotono. Lo stesso discorso si applica alla realizzazione dei vari incantesimi: spettacolari la prima volta che vengono visti, vagamente noiosi nel proseguo dell'avventura. Un mezzo passo falso della Square? Solo le vendite potranno rivelarlo.

L'Impero fa rivivere l'Impero

Empire ricrea le gesta di Napoleone in uno strategico-tattico in tempo reale

L'unico strategico in tempo reale realizzato sulle guerre napoleoniche è l'ormai vetusto *Fields of Glory* e c'è da chiedersi perché, vista la spettacolarità, i colori delle uniformi, le immense possibilità tattiche e la crudezza che contraddistingueva le battaglie del periodo, nessuno se ne sia interessato. Ci ha pensato la Empire con questo *Napoleon 1813*, strategico e tattico al tempo stesso, che permette al giocatore il controllo globale a livello strategico dell'intera campagna d'Europa del 1813 e la gestione tattica delle singole battaglie. Queste ultime, nonostante una mappa a esagoni nascosti, avverranno proprio in tempo reale, con tre livelli di zoom e una grande varietà di truppe presenti in campo. Presentato piuttosto in sordina all'ECTS, il gioco ha tutte le carte in regola per diventare oggetto di interesse da parte degli appassionati del genere e dell'epopea napoleonica in particolare. Se ci avesse pensato Sid Meier, invece di dedicare le sue attenzioni a Gettysburg...

Già all'opera i transfughi Westwood

Peterson e compagni cercano gloria lontano dal sole tiberiano con un nuovo titolo strategico

"Pensiamo che *Legion* sia rivoluzionario perché rappresenta una combinazione di elementi di azione, strategia e gioco di ruolo, legati insieme da un'interfaccia totalmente nuova". Questa la dichiarazione di Lewis Peterson, managing director dei 7 Studios. C'è da fidarsi delle sue parole, in quanto questo signore, insieme ad altri elementi, è uno degli ex designer dei Westwood che hanno deciso di abbandonare la software house di *Tiberian Sun* e dedicarsi a un nuovo progetto. Legion avrà come ambientazione il medioevo di re Artù e la relativa mitologia a esso collegata. Pare che l'attenzione verrà incentrata più sui piccoli gruppi di unità e sull'interazione con l'ambiente che non sulla gestione delle risorse tipiche degli strategici real time, esattamente come avverrà nel prossimo *Warcraft 3*. Nonostante il progetto sia partito da soli sei mesi, la direzione intrapresa sembra già piuttosto chiara, così come il fatto che il gioco verrà commercializzato in due versioni, Playstation e PC, a poca distanza l'una dall'altra.

Half-Life di nuovo in vetta

A quasi un anno dalla sua uscita il capolavoro Valve non smette di mietere successi

Per quanto in Italia non esista un vero e proprio organismo ufficiale atto a definire una precisa graduatoria dei giochi più venduti, la consultazione delle charts d'oltreoceano può dare motivi di interesse e di riflessione. Secondo PC Data, in una classifica aggiornata al 21 agosto di quest'anno, il videogioco più venduto negli states è ancora *Half Life*, tornato in vetta dopo essere stato scalzato da *Rainbow Six Gold Edition*. Un'altra dimostrazione di valore del gioiello Valve che si è lasciato alle spalle, nell'ordine: *Starcraft, Roller Coaster Tycoon, Rainbow Six, Monopoly, Need for Speed 3, Sim City 3000* e *Civilization 2: Test of Time*. L'impressione è che per battere *Half Life* serviranno grossi calibri, forse i prossimi *Unreal Tournament* o *Quake 3 Arena* potranno dire la loro?

Quando uno stand non basta...

Ragazze immagine utilizzate per catturare l'attenzione dei visitatori e della stampa: un mezzo professionale?

La strategia marketing di un publisher o di una software house comprende anche le ragazze immagine che, con la loro presenza, aggiungono qualcosa di particolare agli altrimenti anonimi stand che affollano l'ambiente fieristico dell'ECTS o dell'E3. Altrettanto strategico è il posizionamento delle suddette ragazze all'interno della struttura e la presenza di masse siliconate all'interno delle ragazze. Esempi particolarmente efficaci erano visibili presso gli stand di Sega, Nintendo e Sony, che si sono date battaglia a colpi di perizoma e microabiti attillati. Per quanto non sia stata redatta una precisa classifica "qualitativa", dal canto nostro, assegniamo volentieri la palma per il maggior grado di "turbamento" alle standiste della Crave. Le loro tute nere aderentissime, che lasciavano ben poco all'immaginazione, erano autentici simulacri destinati allo sciovinismo e all'onanismo collettivo. Un espediente certamente scaltro ma che, ahinoi, poco ha a che fare con la qualità dei titoli presentati, a meno che non si trovi il sistema di inserire simili esemplari all'interno delle confezioni accanto al CD e al manuale. Sinceramente dubitiamo.

Blizzard sempre in prima linea

Già aperto e operativo il sito ufficiale del prossimo Warcraft 3

Alla Blizzard credono molto nel nuovo *Warcraft 3*, anche se non nascondono una certa preoccupazione per un'impostazione che certamente spiazzerà i giocatori abituati agli strategici in tempo reale convenzionali. Massimo rispetto da parte nostra a chi cerca sperimentazioni atte a portare novità in un genere che ormai sembra non avere più molto da dire. Allo scopo di sostenere il progetto e tenere viva l'attenzione, il sito ufficiale di *Warcraft 3* è già operativo all'indirizzo www.blizzard.com/war3. Sulle pagine del sito si possono già trovare un buon numero di screenshot, immagini di gioco, artwork e informazioni di vario genere sullo stato attuale dello sviluppo del gioco. Se quello che abbiamo visto e sentito si tramuterà in realtà, probabilmente alla Blizzard riusciranno ancora una volta nell'intento di stupire tutti ridefinendo i parametri dei giochi di strategia. Ce lo auguriamo.

Sei un pilota PC?

Vuoi più velocità, più controllo? Vuoi vincere?
La soluzione.... f1 micro

Volante per PC con effetto RUMBLE e pedaliera

Il volante F1 MICRO ha una rotazione pari a 250 gradi, questo ti assicura un miglior controllo in entrata e in uscita da ogni curva
38% rispetto agli altri volanti.

Con F1 MICRO tu puoi regolare la sensibilità del volante, aumentare o diminuire la capacità di rotazione del volante stesso per avere un controllo maggiore a seconda del tuo stile di guida.

La tecnologia TCS (Tracking Control System) applicata a F1 MICRO permette alla tua auto di avere una maggiore stabilità e tenuta di strada in curva.

Per garantire una maggiore affidabilità abbiamo testato F1 MICRO per 300.000 rotazioni con successo e abbiamo collaborato con le sotfware house per rendere F1 MICRO compatibile con TUTTI i giochi anche quelli dell'ultima generazione.

Con F1 MICRO puoi configurare il tuo volante in tre modalità: modalità solo digitale, modalità digitale per freno e acceleratore ed analogica per il volante oppure modalità totalmente analogica (freno, volante e acceleratore) per un controllo totale.

L'impugnatura di F1 MICRO è in gomma: anti-scivolo e più confortevole.

Puoi posizionare F1 MICRO a terra o sul tavolo, potenti ventose permettono un fissaggio totale.

F1 MICRO non necessita di alcuna batteria, l'effetto RUMBLE è incorporato nel volante stesso.

Tested Over
300,000 Times
1 Year Warranty

Impugnatura in gomma anti-scivolo

Design compatto

Pedali del freno e dell'acceleratore

da **ZYE Technology**

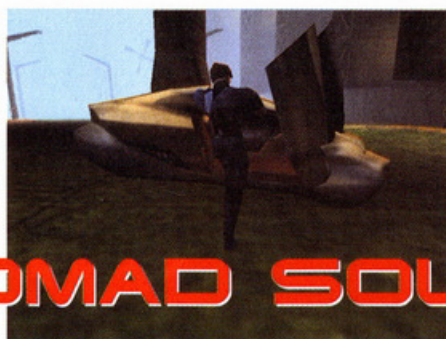
Distribuito da

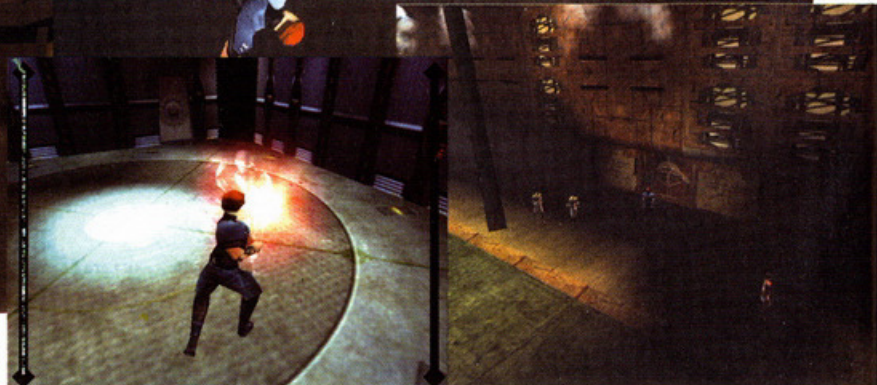
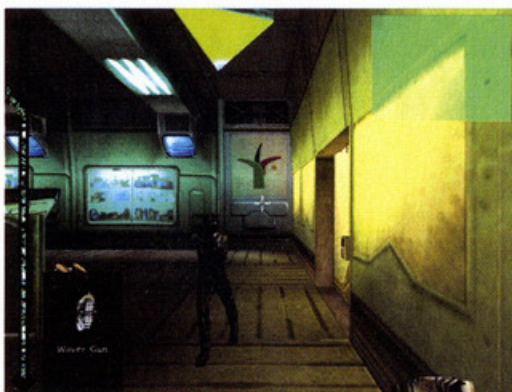
HYPERLINK http://www.cto.it http://www.cto.it

Zye Technology Italia S.r.l. Via R. Franchetti, 4 - 20124 Milano
Tel. 02/29060204 Fax 02/63610197 e-mail zye@iol.it

SPECIALE

Settembre per il mercato dei videogiochi europeo è un mese di grande fermento... Non appena tornati dalle vacanze si fa appena in tempo a riprendere i normali ritmi di lavoro che si viene immediatamente catapultati nella bolgia dantesca londinese che ha il nome di ECTS. Questo show (il nome è acronimo di Electronic Consumer Trade Show), ha luogo nella capitale britannica ogni settembre e ha lo scopo di presentare agli operatori di settore tutte le novità sul fronte dell'intrattenimento elettronico da casa. Qui di seguito troverete i giochi che più ci hanno impressionato durante la visita allo show, che, tuttavia, non è stato particolarmente pregno di novità eclatanti.

The Nomad Soul: Omikron
Editore: Eidos
Sviluppatore: Quantic Dream
Uscita: Imminente
Genere: Avventura/Arcade

THE NOMAD SOUL: OMIKRON

Dedichiamo uno spazio particolare a questo titolo perché, per imminenza di uscita (dovreste trovare la recensione sul prossimo numero...) e peculiarità di caratteristiche, è indubbiamente un prodotto da tenere sott'occhio. The Nomad Soul dovrebbe essere il primo tentativo su PC (qualcuno di voi ha sentito parlare di Shen Mue per Dreamcast?) di immergere il giocatore in un ambiente – tanto per cambiare futuristico – completo sotto tutti i punti di vista, dandogli una libertà di azione mai raggiunta prima d'ora. Il condizionale resta d'obbligo, ma è sicuro che la Eidos ha investito non poco in questa produzione, al punto che la colonna sonora è stata interamente realizzata dal celeberrimo David Bowie (speriamo più in forma rispetto al deludente "Il mio West" di Veronese e Pieraccioni, dove recitava la parte del cattivo). Come potete vedere dalle immagini, la grafica non è niente di mai visto, ma se saranno mantenute le promesse, con ogni probabilità ci troveremo di fronte a un'avventura veramente degna di essere giocata!

WARCRAFT3

Presentato a porte chiuse solo alla stampa, il nuovo Warcraft si discosta quasi completamente dai due predecessori. Pur rimanendo un gioco di strategia, c'è stata una forte contaminazione RPG, tanto che questo titolo potrebbe seriamente rappresentare la nascita di un nuovo genere. La grafica è splendida e la giocabilità sembra già all'altezza. Il mondo di Warcraft non è mai stato così vivido e i suoi eroi così realistici. I Blizzard si preparano a colpire di nuovo: la concorrenza è avvisata!

Warcraft3
- Editore: Havas
- Sviluppatore: Blizzard
- Uscita: Fine 2000
- Genere: Strategico

HOSTILE WATERS

Hostile Waters
- Editore: Rage Software
- Sviluppatore: Interno
- Uscita: Dicembre
- Genere: Strategico/Arcade

In via di sviluppo ormai da parecchio, Hostile Waters è ricco di ciò che I ragazzi della Rage sanno fare meglio: esplosioni! In realtà si tratta di un wargame in tempo reale interamente 3D con una grafica dell'altro mondo e una grande quantità di veicoli. L'approccio dovrebbe essere piuttosto innovativo rispetto ai canoni del genere, ma alla Rage promettono grande giocabilità e immediatezza grazie a un'interfaccia realizzata ad hoc. Gli ambienti, poi, sono davvero belli.

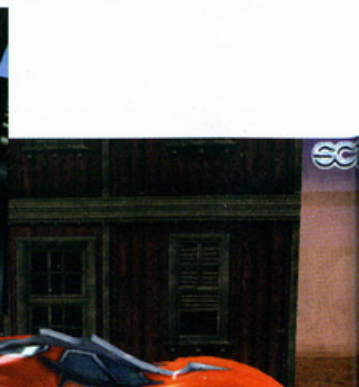
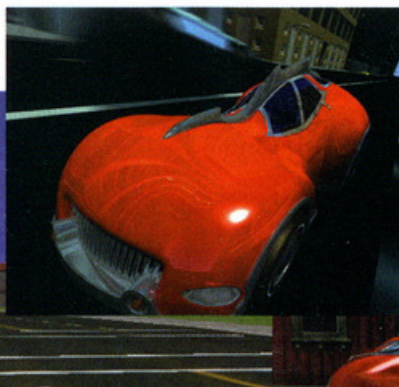
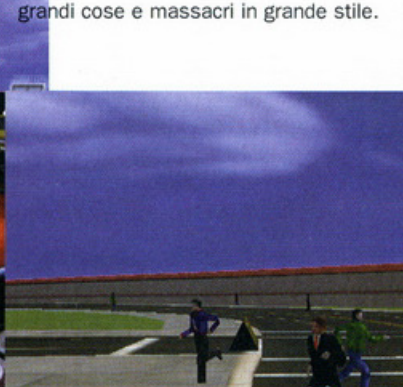
MIDNIGHT GT

Midnight GT
Editore: Rage Software
Sviluppatore: Interno
Uscita: Novembre
Genere: Guida

Dovrebbe essere ormai praticamente pronto e dovrebbe anche essere in grado di competere con l'agguerrita concorrenza che affolla il genere dei giochi di guida. Il titolo ha dalla sua parecchie caratteristiche interessanti: Dream Car reali, numerosi e dettagliatissimi tracciati e un modello di guida che dovrebbe essere in grado di riprodurre la sensazione della guida ad alta velocità. Il tutto senza citare la cura quasi maniacale riservata alla realizzazione delle auto e degli effetti di luce.

CARMAGEDDON 2000

Carmageddon 2000
Editore: SCI
Sviluppatore: Interno
Uscita: Fine Novembre
Genere: Guida arcade

Dotato di un engine completamente nuovo, il gioco più chiacchierato dell'industry si prepara per un ritorno in grande stile. La fisica delle automobili è stata migliorata, così come l'intelligenza artificiale dei pedoni che ora si muovono in modo plausibile. Il nuovo motore grafico dovrebbe permettere un frame rate soddisfacente anche su macchine di fascia media. Ulteriore novità è costituita, finalmente, dall'opzione multiplayer che promette davvero grandi cose e massacri in grande stile.

Titanium Angels
Editore: SCI
Sviluppatore: Interno
Uscita: Nel 2000
Genere: Sparatutto 3D/RPG

TITANIUM ANGELS

La dimostrazione che alla SCI non si occupano solo di investire pedoni, Titanium Angels presenta uno degli engine più brillanti che si siano visti all'ECTS, in grado di gestire ampi spazi, luci dinamiche e nebbie che nulla hanno a che spartire con il fogging. Il gioco dovrebbe essere un classico dell'azione 3D in terza persona, ma con molti elementi RPG, la possibilità di guidare veicoli e dotato, proprio grazie alla potenza dell'engine, di una grafica superiore.

X-Com Alliance
Editore: Hasbro
Sviluppatore: Microprose
Uscita: 1mo quarto 2000
Genere: Sparatutto 3D/Strategico

X-COM ALLIANCE

Per i patiti della saga X-Com, i tempi non sono ancora maturi, ma le notizie sono confortanti. Alliance cresce lentamente, ma nel migliore dei modi. Quanto visto alla fiera ha impressionato per grafica, grazie al motore di Unreal, originalità e una forte sensazione di continuità con gli episodi precedenti nonostante l'inedita prospettiva in prima persona. La possibilità di controllare un'intera squadra di agenti è poi un motivo più che sufficiente per attendere il gioco con ansia!

MESSIAH

Messiah
Editore: Virgin Interactive
Sviluppatore: Shiny Entertainment
Uscita: Dicembre
Genere: Arcade/Avventura

Di Messiah ormai dovreste già sapere quasi tutto. Una versione in mostra alla fiera ha rivelato un tasso di violenza tale che non ci si aspetterebbe da un piccolo cherubino. La possibilità di prendere il controllo di tutti i personaggi sullo schermo è poi davvero intrigante. Altre notizie non se ne hanno in quanto il gentilissimo Dave Perry, ideatore del gioco, ha intelligentemente deciso di ignorare la stampa specializzata italiana "bucando" tutti gli appuntamenti. Un vero gentleman!

EVOLVA

Evolva
Editore: Virgin Interactive
Sviluppatore: Creative Arts
Uscita: 1mo quarto 2000
Genere: Arcade/Avventura

Data per spacciata dopo la cessione dei suoi titoli migliori alla Electronic Arts, la Virgin Interactive torna a far parlare di sé nel migliore dei modi. La nuova line-up comprende titoli molto interessanti, tra i quali spicca l'innovativo Evolva, titolo strategico dove il giocatore potrà creare un set di guerrieri personalizzato, mutandolo geneticamente, e dare la caccia agli alieni che infestano il pianeta. Il mix comprende anche elementi adventure e d'azione nel classico stile shoot'em up. Il tutto in completo 3D, naturalmente.

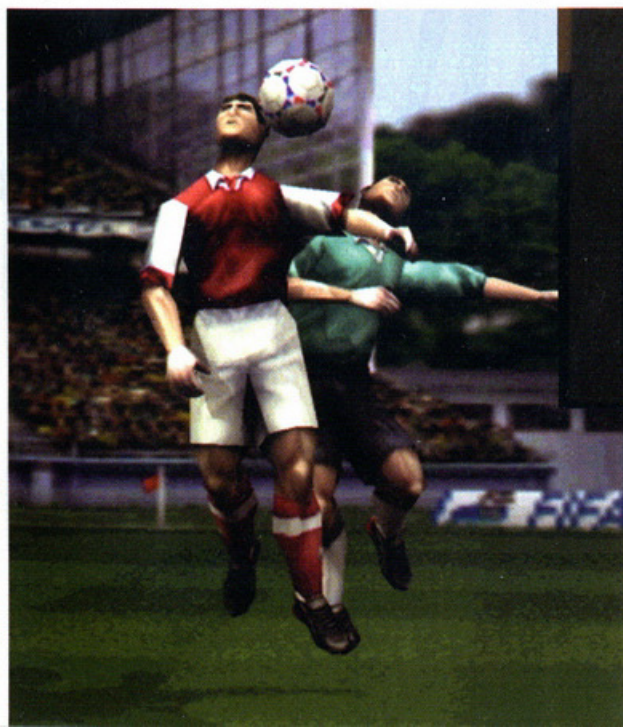
THE SIMS

The Sims
Editore: Electronic Arts
Sviluppatore: Maxis
Uscita: Natale '99
Genere: Gestionale

L'apparente mancanza di spettacolarità delle immagini non rende assolutamente giustizia alle brillanti animazioni e, soprattutto, al concept estremamente originale che sta alla base di The Sims. Definito come "Tamagotchi strategico", il gioco vi mette nei panni di una persona che deve scontrarsi con i problemi e le esigenze del quotidiano. Will Wright, designer del gioco già conosciuto per Sim City, ha veramente superato se stesso creando un gioco da tenere d'occhio.

FIFA 2000

FIFA 2000
Editore: Electronic Arts
Sviluppatore: EA Sports
Uscita: Fine Novembre
Genere: Sportivo

Puntuale come ogni anno, la serie Fifa torna rinnovata sotto alcuni aspetti prevalentemente grafici. Il gioco del calcio è sempre lo stesso e così, se il concetto non può variare, si migliora la grafica. Questa volta tocca alle animazioni facciali dei giocatori, davvero sorprendenti, al pubblico animato e a una cura maggiore nella realizzazione dei giocatori che ha permesso di introdurre differenti altezze e corporatura per ognuno dei calciatori. Un successo annunciato anche stavolta? Quasi certamente.

COLIN MCRAE RALLY 2

Acclamato come uno dei migliori giochi di simulazione rallystica in circolazione, probabilmente il migliore in assoluto, Colin McRae Rally è in piena operazione di restyling grafico. Quanto visto a Londra lascia ben sperare su questa nuova edizione sempre a cura dei Codemasters che, in quanto a giochi di guida, la sanno veramente lunga. Dal punto di vista grafico il gioco godrà di una definizione ancora maggiore e le migliorie riguarderanno le sospensioni delle auto e i danni alla carrozzeria e agli spoiler. Il modello di guida migliorato promette davvero scintille.

Colin McRae Rally 2
Editore: Codemaster
Sviluppatore: Interno
Uscita: Luglio 2000
Genere: Guida

The Real Neverending Story
Editore: Non Disponibile
Sviluppatore: Discreet Monster
Uscita: Marzo 2000
Genere: Avventura

THE REAL NEVERENDING STORY

Il mondo di Fantasia dovrebbe finalmente trovare una sua collocazione ben precisa nel mondo dei videogiochi grazie ai Discreet Monsters e al loro The Real Neverending Story. Il titolo sembra essere stato sviluppato graficamente ad altissimi livelli e non sono stati sottovalutati nemmeno altri aspetti importanti; i dialoghi, per esempio, potranno contare sul sistema EDS (Emotion Based Dialogue System), ma ci sono altre novità che promettono di rivoluzionare il genere adventure.

SHIZM

Il genere delle tradizionali avventure in stile punta e clicca non è apparso in buona salute; almeno stando a quanto visto tra i padiglioni dell'ECTS. I giochi in stile Myst sembrano decisamente, purtroppo, caduti nel dimenticatoio. L'unico a smentire questa previsione è questo Shizm, sviluppato dagli stessi creatori dell'ottimo Reah e che, almeno a quanto si è visto, deve non poco in termini di ambientazione e atmosfera a Riven, il gioiellino della Red Orb. Speriamo di vederlo presto.

Shizm

Editore: Project Two Entertainment
Sviluppatore: LK Avalon
Uscita: Marzo 2000
Genere: Avventura

HALF LIFE: OPPOSING FORCE

Dopo aver fatto scuola per ciò che riguarda il come deve essere fatto un gioco in single player, Half Life si prepara a rivoluzionare anche il concetto del multigiocatore. Seguendo le orme di Team Fortress, Opposing Force espande ulteriormente le caratteristiche del gioco in multiplayer mettendo il giocatore in grado di guidare i temutissimi marines presenti nell'originale. Il già eccellente engine non dovrebbe presentare grosse modifiche se non qualche ottimizzazione grafica qua e là.

Half Life: Opposing Force

Editore: Havas
Sviluppatore: Gearbox Software
Uscita: Fine Novembre
Genere: Sparatutto 3D

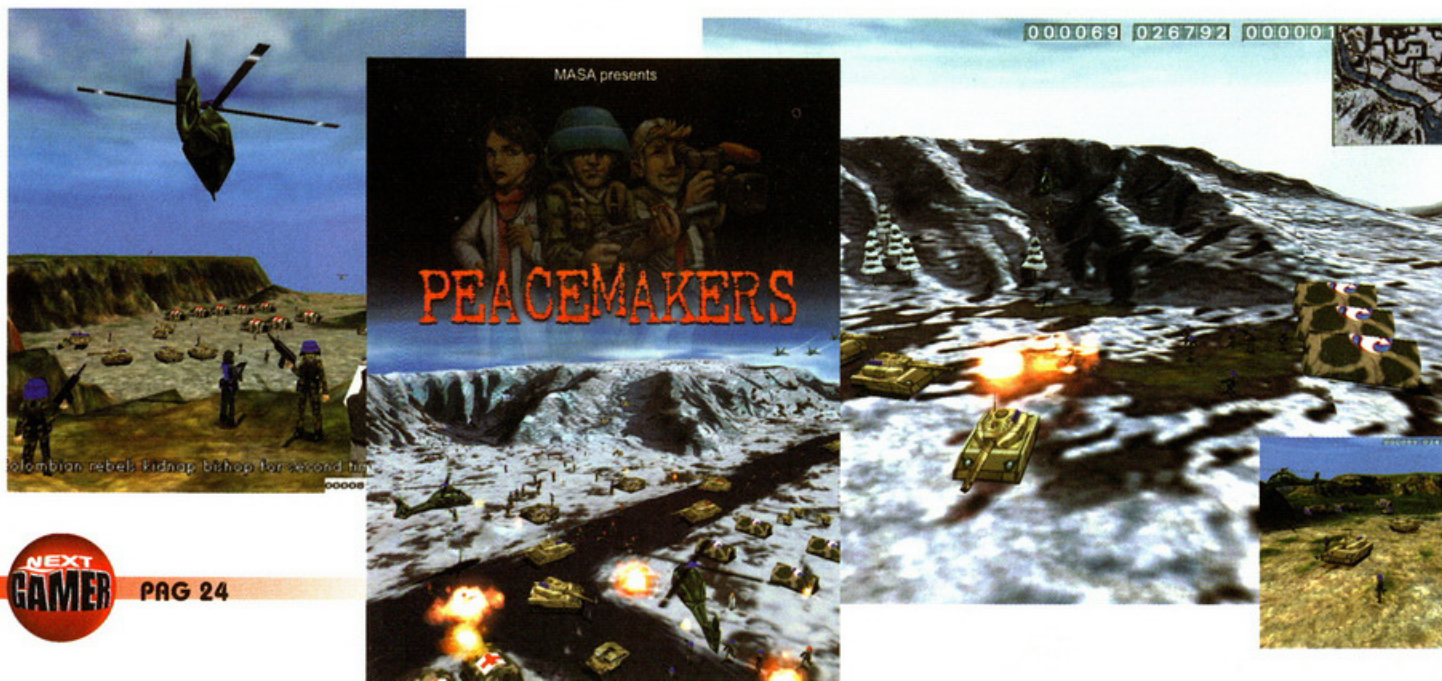
SHADOW COMPANY

Dalla Ubi Soft è in arrivo questo gioco strategico in tempo reale di combattimento a squadre, una sorta di "Commando" che però sfrutta pienamente le possibilità offerte dal 3D. Otto campagne e una trama in stile "Rambo" vi metterà al comando di una pattuglia di mercenari con l'obbiettivo di tornare a casa. I programmatori promettono ampia libertà di movimento e di sfruttamento delle caratteristiche del terreno. Shadow Company dovrebbe arrivare entro la fine dell'anno.

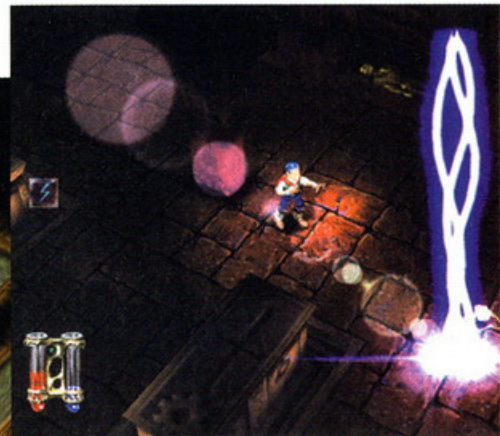
Shadow Company
- Editore: Ubisoft
- Sviluppatore: Sinistar Games
- Uscita: Imminente
- Genere: Srategico

PEACEMAKERS

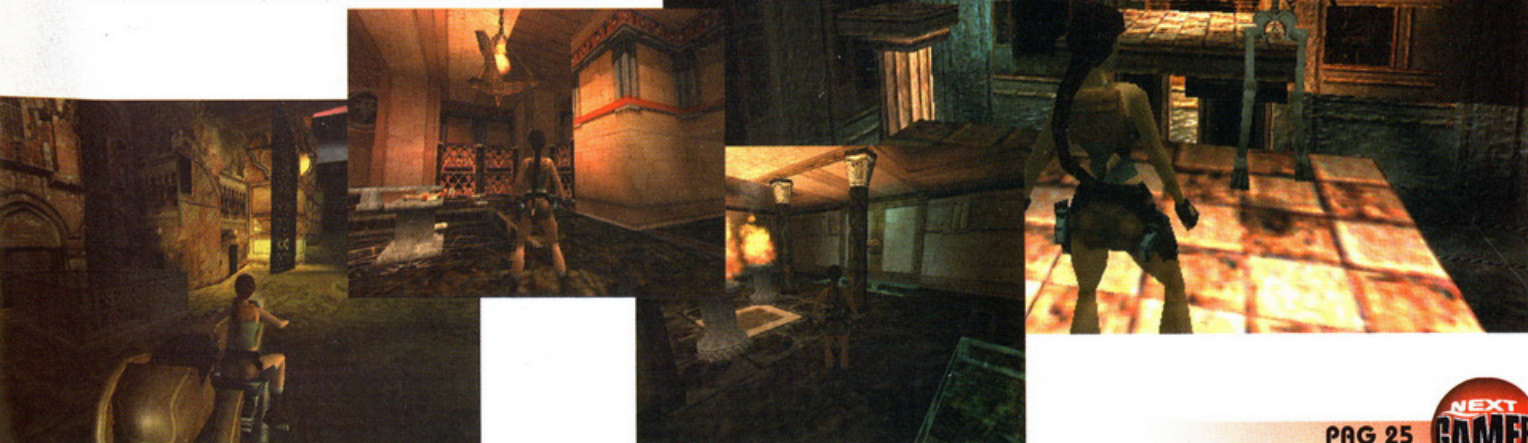
PeaceMakers
- Editore: Non Disponibile
- Sviluppatore: Masa Group
- Uscita: Non Disponibile
- Genere: Strategico

Masa Group, un'etichetta praticamente sconosciuta nel mondo dei videogiochi, ma agguerritissima e, soprattutto, dedita principalmente allo studio dell'intelligenza artificiale. Il loro Peacemakers può essere considerato un esempio di ciò che questi ragazzi sono in grado di fare. Rivoluzionando totalmente il genere strategico, i Masa hanno inserito il concetto della sconfitta per via politica e un'intelligenza delle unità semplicemente straordinaria. Il tutto sarà disponibile se qualche publisher ne comprenderà le potenzialità. Non c'è che sperare.

TECHNOMAGE

Technomage
Editore: Non Disponibile
Sviluppatore: Sunflowers
Uscita: Natale '99
Genere: RPG

La Sunflowers, già autori dello strategico "Anno 1602" che ha venduto molto bene in Germania, ha presentato svariati titoli tra i quali questo promettente Technomage, gioco di ruolo e d'azione veramente ben curato e dotato di filmati di assoluto valore. L'idea di base si pone a metà strada tra Diablo e Art of Magic, con un personaggio dotato di poteri magici che viaggia per diverse locazioni molto ben realizzate. Se la grafica è di prim'ordine, il sonoro non è da meno, visto che sfrutta il 3D sound con relativo Positional Sound.

Tomb Raider: The Last Revelation
Editore: Eidos
Sviluppatore: Core Design
Uscita: Fine novembre '99
Genere: Arcade/Avventura

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Puntuale come un orologio svizzero (anche se sarebbe meglio dire come le tasse da pagare), anche quest'anno la Core Design è pronta a stupire tutti i fan di Lara Croft per la quarta volta... In effetti speravamo di scampare all'evento, ma, si sa, squadra che vince non si cambia... E questo concetto non è certo sfuggito alla Eidos in questo Last Revelation (che sia veramente l'ultimo?), che vedrà Lara impegnata in un'avventura tutta egiziana, con i pregi di un motore grafico interamente rivisitato... Le nuove caratteristiche? Ve le risparmio... ma di sicuro ci capiterà di esclamare "Ehi, hai visto? In quest'episodio Lara ha la permanente"...

PIN UP

La donna per definizione è la femmina adulta della specie umana e attira i maschi sessualmente maturi attraverso dei segnali visivi e olfattivi che creano nel maschio adulto una situazione di eccitazione. Il maschio per definizione vuole accoppiarsi e copulare. Molto dipende dal modo in cui si presenta la femmina. Assumiamo che le donne e gli uomini abbiano un programma di comportamento a due strategie che chiameremo rispettivamente ritrosa e sfacciata e fedele e seduttore. Le regole del gioco sono le seguenti. Le femmine ritrose non copulano con un maschio finché questo non è passato attraverso un lungo periodo di corteggiamento; le femmine sfacciate copulano immediatamente con chiunque. I maschi fedeli sono preparati a un lungo corteggiamento e dopo la copula restano accanto alla femmina; i maschi seduttori, se una femmina non copula immediatamente, perdono la pazienza e ne cercano un'altra. Diamo un valore al risultato genetico ottenuto da uno dei due partner quando un corteggiamento viene coronato dalla copula: + 15 unità. Il costo di corteggiare, il costo di tutto il tempo speso a dedicarsi al partner, il costo dello stress da sovvraproduzione di ormoni è di - 20 unità. Se il corteggiamento è estremamente prolungato c'è un'ulteriore costo negativo di 3 unità. Immaginiamo di avere una popolazione in cui tutte le femmine sono fedeli e tutti i maschi fedeli, una società monogama ideale. In ciascun corteggiamento, il maschio e la femmina ottengono lo stesso risultato: + 15 per ogni copula portata a termine e dividiamo il costo del corteggiamento (-20) in parti uguali, con una media di -10 ciascuno, nonché una penalità di -3 punti per averci messo un tempo tremendamente lungo; il risultato medio per ciascuno di essi è +15-10-3= +2.

Supponiamo che una femmina sfacciata, come quella dell'illustrazione, entri nella popolazione. Succinta, i seni in vista, le gambe nude, pronta a copulare subito con i maschi. Le va benissimo. Non paga il costo del ritardo, ottiene i benefici del maschio fedele. Il suo risultato è perciò +15 -10=+5. Se il successo delle femmine sfacciate diventa così grande da farle predominare nella popolazione, le cose cominceranno a cambiare. Se un maschio seduttore emerge ha un immediato vantaggio sui rivali fedeli. In una popolazione in cui tutte le femmine sono sfacciate ottiene +15 punti per una copula e non paga costi. Ma il risultato di una femmina sfacciata quando incontra un maschio seduttore è +15 - 20=-5. Le femmine sfacciate saranno in difficoltà. Le femmine ritrose invece avranno un grande vantaggio, perché se una femmina ritrosa incontra un seduttore non succede niente. Zero può sembrare un pessimo risultato ma è meglio di -5. Questo è un semplice modello matematico per comprendere perché, ainoi, di femmine sfacciate non se ne trovano in gran quantità nel mondo reale. E non rimane che consolarci con i videogiochi... aspettando Messiah...

Non siamo maniaci... Questa è una teorua di Maynard-Smith tratta da "Evolution Stable Strategy".

Minacce di successo

Episodio I: la Minaccia Fantasma da Lucasfilm

Nel momento in cui leggerete queste righe, l'attesissimo prequel della saga di Guerre Stellari sarà già nei cinema di tutta Italia da più di due settimane. Dubitiamo che esista persona umana che non sappia di cosa stiamo parlando, ma nel dubbio cerchiamo di entrare nello specifico. Guerre Stellari (in inglese Star Wars) è la saga creata da George Lucas e iniziata sul finire degli anni '70, proposta al pubblico sotto forma di una complessa trilogia cinematografica che ha riscosso milioni di consensi in tutto il mondo. Con Episodio 1, Lucas ha deciso di dare vita a una seconda trilogia (le date per gli altri due film, già stabilite, parlano degli anni 2002 e 2005) che narrerà gli eventi anteriori alle pellicole che tutti noi conosciamo. Avrete così l'opportunità di vedere le gesta degli eroi della saga in gioventù e scoprire gli eventi che hanno portato alla nascita del malvagio Darth Fener (Darth Vader in inglese), chiave di volta di tutta la nuova serie. Indubbiamente da vedere, anche se noi ci asteniamo dall'esprimere un giudiziò... che sarebbe troppo di parte!

Cattivi bambini finlandesi

Hatebreeder dei Children of Bodom

Una colata di metallo fuso, dai ritmi serrati come quelli di una mitraglia, stemperati da riff di chitarra tanto bastardi da rimanere impressi nella mente per giorni: direttamente dai primi posti delle classifiche finlandesi arriva un gioiello della musica estrema, Hatebreeder, opera seconda dei Children of Bodom, capitanati dal talentuoso Alexi Lahio. Si tratta di 35 minuti di perverse melodie dai toni classicheggianti incastonate su una base ritmica da cardiopalma, rese ancora più ruvide dalla voce di Alexi, che ha lo stesso suono di due fogli di carta vetrata strofinati l'uno contro l'altro. La perizia tecnica della band ha dell'incredibile e, superato lo shock iniziale, anche le orecchie più delicate cederanno alle tentazioni musicali dei Children of Bodom. Non lasciatevi ingannare dalle etichette: Hatebreeder è un'opera che oltrepassa gli stereotipi del genere metal. In attesa della colonna sonora ufficiale, Hatebreeder rappresenta l'accompagnamento musicale ideale per furiose partite con la trial version di Quake Arena.

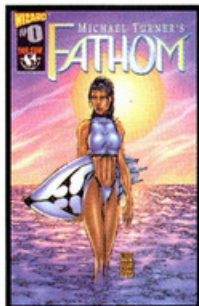
A noi la Sony ci fa una Sega

Dreamcast di Sega

È per evitare pesanti giochi di parole come quello di cui sopra che la Sega ha cercato di togliere il proprio marchio dalla nuova console a 128bit, chiamata semplicemente Dreamcast proprio in virtù dell'accezione negativa che la parola "Sega" ha in alcuni paesi. Sbarcata in Europa con un ritardo di tre settimane, Dreamcast può contare su killer applications come Powerstone della Capcom e Soul Calibur della Namco: due beat' em-up che portano l'evoluzione del genere a nuove vette. La possibilità di collegarsi a Internet, grazie a un modem da 56.6K e l'impiego del sistema operativo Windows CE, garantiscono sulla carta l'abbattimento della barriera fra PC e console.Pur non avendo riscontrato in Giappone il successo sperato, il Dreamcast si propone sul mercato occidentale in maniera molto più aggressiva, tanto che negli USA le prenotazioni registrate sono state il doppio di quelle della PlayStation di cinque anni fa. La speranza dei giocatori PC è che le conversioni da una postazione all'altra non siano solo monodirezionali e che presto certi capolavori possano apparire anche sui monitor, grazie alla compatibilità dei sistemi operativi.

Ispirazioni cartacee

Fathom da Marvel Comics

Dallo studio Top Cow, uno dei più prolifici e apprezzati d'America, è finalmente sbarcato in Italia Fathom, miniserie di cinque numeri di Micheal Turner, successo fumettistico editoriale dello scorso anno. Edito da Marvel Comics, il primo numero della testata ha fatto la sua apparizione in luglio e ha già conquistato parecchi lettori grazie al suo look particolarmente accattivante. La storia narrata è quella di una ragazza (i comics americani, come i videogiochi, hanno ormai capito quanto "tiri" avere protagoniste femminili...), di nome Aspen, che possiede un particolare legame con il mare, sotto cui la maggior parte del fumetto è ambientato. Il numero iniziale pone le basi di una storia misteriosa e intrigante, in cui una misteriosa razza umanoide, da sempre vissuta sott'acqua, è interessata a catturare la bella Aspen, per motivi ancora ignoti... Perché, tra tanti ottimi fumetti, parlare di Fathom? Beh, perché la EIDOS Interactive è uno degli azionisti di maggioranza della citata Top Cow e indiscrezioni non confermate già parlano di Aspen come la nuova eroina destinata a soppiantare l'invadente Lara Croft in un videogioco attualmente in fase di progettazione.

Che carino... Morde?

Aibo di Sony

La prima sfornata di 3000 pezzi di AIBO, il cane robot della Sony, è stata venduta nel giro di venti minuti, al prezzo di 2066$ per unità. D'accordo che i giapponesi sono avvezzi a certe stramberie tecnologiche, ma c'è una giustificazione a tanto entusiasmo: infatti non si tratta del solito robottino che si muove in circolo fino a che non ha esaurito le batterie; AIBO è in grado di interagire autonomamente con l'ambiente e di comunicare con suoni e movimenti del corpo, quasi come un cane vero, fatta eccezione per alcuni raggi luminosi che sprigiona dal corpo. È dotato di istinto e di differenti stati emotivi ed è persino in grado di apprendere nuovi comportamenti con il passare del tempo. I suoi componenti tecnologici consentono lo sviluppo di quattro sensi: tatto, udito, visone e bilanciamento. È vero, non puzza quando piove e non piscia sul parquet, ma con gli stessi soldi si può rilevare un intero canile e rendere meno dura l'esistenza a svariate creature viventi. Fate i vostri conti.

Patatine aerodinamiche e vermi di gomma

La scienza impossibile di Marc Abrahams

Vi siete mai chiesti quali siano gli effetti del burro d'arachidi sul moto di rotazione terrestre? E della longevità della capra sotto e sopra la panca? Se siete alla ricerca di risposte su argomenti sconcertanti a cui generalmente nessuno vuole dare credito, ecco che potete trovare le risposte negli Annals of Improbable Research, rassegna periodica su ciò che di meglio la scienza dell'improbabile ha da mostrare (e dimostrare). Il meglio del meglio è stato raccolto in un'antologia curata dal direttore di AIR Marc Abrahams e che in Italia Garzanti pubblica con il titolo "La scienza impossibile". Il grande pregio di questo volume è quello di raccontare il versante più umano della scienza, scomodando i luminari di ciascun settore della ricerca su quesiti che riguardano gli oggetti della vita quotidiana e dando credito alle teorie più strampalate. Stupitevi degli effetti terapeutici del bacino sulla bua e lasciatevi incantare dai fossili di Okamura. Concordiamo con Wired: AIR è davvero uno dei più bei monumenti della civiltà occidentale. È vietato ignorarlo.
Il documento storico riprodotto raffigura lo studio per un acceleratore di particelle del 1957.

di Francesco Alinovi

In Hoc Signo Vinces

L'investigatore dell'occulto torna a farci compagnia in una nuova incredibile avventura ambientata in un piccolo paese della Francia ricco di misteri

www.sierrastudios.com/games/gk3
Uscita prevista: imminente
Editore: Sierra
Sviluppatore: interno
Distributore: Leader

Stando alle dichiarazioni dell'editore, la prima richiesta di un nuovo episodio delle avventure di **Gabriel Knight** è arrivata a soli quattro giorni dall'uscita della seconda avventura. In breve tempo altre centinaia di lettere e e-mail da parte di appassionati sparsi in tutto il mondo hanno raggiunto gli uffici della Sierra. Il segreto dell'immenso successo ottenuto dai precedenti capitoli va ricercato quasi tutto nelle abili sceneggiature di **Jane Jensen**, basate su misteri reali e caratterizzate da una incessante escalation di suspense. Dopo i riti voodoo e i licantropi, l'autrice americana torna alla ribalta con un intrigante mistero di immani proporzioni, andando a scomodare contemporaneamente i Cavalieri Templari, i Celti, i Visigoti, gli antichi Romani, i Catari, i Merovingi, Maria Maddalena, il Sacro Graal, gli unicorni e una setta di presunti vampiri. Una tale ingordigia di enigmi storici irrisolti fa già sorgere il sospetto sui temi rimasti da trattare in un eventuale quarto episodio. Lo scenario scelto per ambientare il gioco è ancora una volta l'Europa. Dalla Baviera, teatro di The Beast Within, episodio precedente, Gabriel Knight ha viaggiato in treno fino alla Francia, risvegliandosi stordito in una stanza d'albergo nel piccolo paese di **Rennes-le-Château**. Tutto comincia con l'invito da parte di un membro di una destituita famiglia reale, preoccupato per le sorti dell'ultimo nato a causa di una sedicente setta di vampiri che da sempre perseguita la sua dinastia. Tali presentimenti hanno un riscontro reale, tanto che lo stesso giorno dell'arrivo di Gabriel il bambino viene rapito. Questi eventi accadono prima dell'arrivo a Rennes-le-Château e vengono ricostruiti da Gabriel durante i primi istanti di gioco, prima di cominciare la visita turistica al misterioso villaggio della Linguadoca. Per non rovinare la sorpresa al giocatore, è meglio non procedere con la trama. Basti sapere che già dopo un paio di minuti si viene sommersi da indizi sempre più inquietanti, nonostante l'atteggiamento agnostico e sbruffone del protagonista tenda a stemperare la tensione.

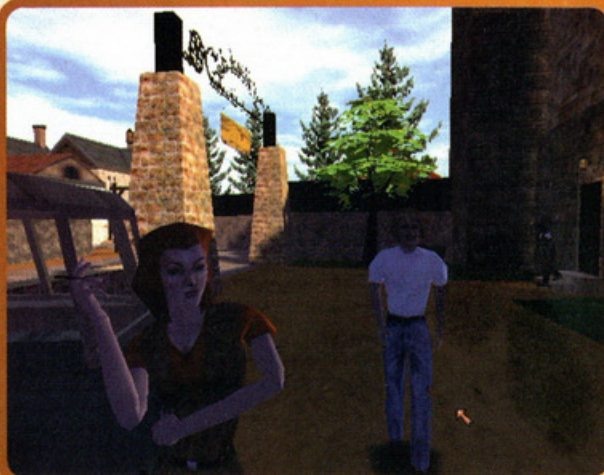
La prima cosa che salta all'occhio è la realizzazione tecnica. Dopo aver rabbrividito per anni al solo sentir nominare il termine "film interattivo", tutti i puristi delle avventure punta e clicca potranno

Scrittore di romanzi thriller, originario di New Orleans, **Gabriel Knight** ha due passioni: l'altra riguarda le indagini sull'occulto in qualità di Schattenjäger - un ruolo ereditato dai suoi avi che lo pone nella posizione di moderno inquisitore delle forze soprannaturali. Genio o fortuna? È difficile stabilire quale parte del corpo si è rivelata più utile nel risolvere i due casi precedenti. Sta di fatto che per questa nuova avventura serviranno entrambi in dosi massicce.

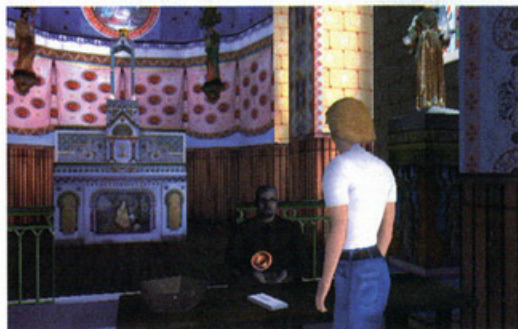
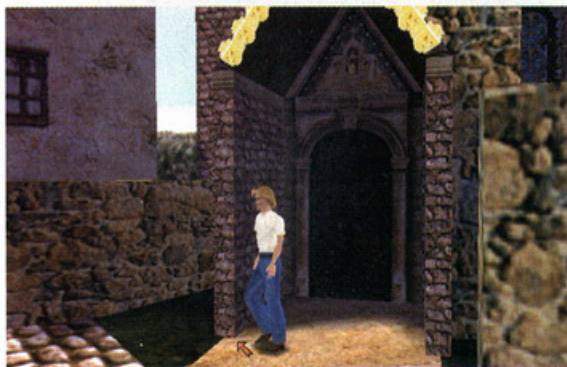
Jane Jensen è, molto probabilmente, la migliore game designer femmina. Nonostante una carriera avviata come programmatrice, la Jensen ama considerarsi piuttosto una scrittrice. E come darle torto? Le storie da lei raccontate per la serie di Gabriel Knight sono le più avvincenti mai incontrate in un videogioco, tanto da far passare sempre in secondo piano la realizzazione tecnica, mai ineccepibile. Fra le sue influenze possiamo citare i maestri dell'horror Stephen King e Anne Rice. Jane è anche una meticolosa ricercatrice ed è solita recarsi sul luogo per raccogliere direttamente informazioni per le sue storie, con la convinzione che proprio questa precisione nei dettagli conferisca in maniera determinante profondità e realismo alle vicende narrate. Chissà dove andrà in vacanza la prossima volta...

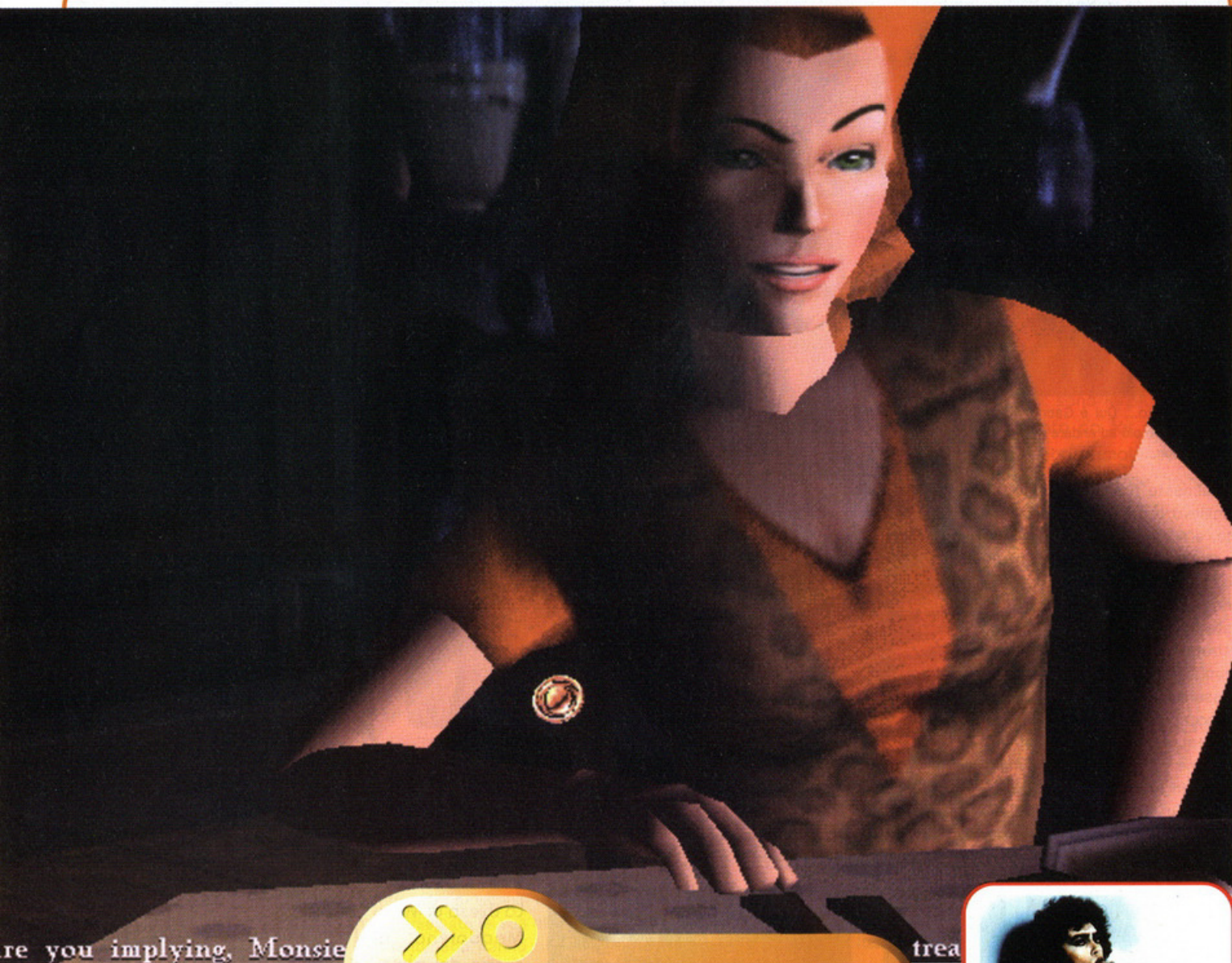
La regione della Linguadoca nel sud della Francia è da sempre culla di attività occulte e misteriose. Storicamente la regione è stata occupata dai visigoti, dai merovingi e dai catari e ciascuno vi ha depositato i propri segreti. Tutte le strade sembrano però ricondurre a **Rennes-le-Château**, un paese povero e isolato in cui nel 1891, un giovane prete fece una scoperta che ancora stuzzica gli spiriti avventurosi. Durante il restauro della piccola chiesa di Santa Maddalena, eretta su rovine visigote, l'abate Saunière rinvenì una lastra di pietra che fungeva da coperchio per una nicchia contenete tre cilindri di legno sigillati con cera, al cui interno trovò enigmatiche trascrizioni di passi evangelici. Ma per scoprire cosa accadde in seguito dovrete attendere l'uscita del gioco. In alternativa, i più curiosi possono andarsi a visitarsi il sito **www.esoteria.org/renneslechateau2.htm**, interamente in italiano e molto esauriente sull'argomento.

Sì... Pronto... Qui è Gabriel Knight. Non riesco più ad andare avanti nel gioco...

Non date troppa confidenza a Emilio Baza, ve lo ritroverete sempre tra i piedi.

Hmm... Chi sarà mai questa rossa focosa? Questo è il tipo di indagine che preferisco.

finalmente tirare un sospiro di sollievo per il pericolo scampato, e speriamo sparito per sempre dalla civiltà occidentale come il vaiolo. *Gabriel Knight 3* non cade fortunatamente nel triste errore del precedente: cioè strutturare la narrazione in spezzoni filmati con attori in carne e ossa appiccicati a finti scenari ritoccati al computer. La nuova avventura presenta un'ambientazione interamente tridimensionale (in linea con l'attuale tendenza: o 3D o morte), esplorabile a 360° ricorrendo a un'interfaccia che sembra riesumata dal passato, attivata in prossimità di un oggetto interessante. Le azioni concesse dall'interfaccia sono rappresentate da differenti icone: osservare (la telecamera si posiziona di fronte al punto d'interesse), esaminare, usare un oggetto dell'inventario e uscire dall'interfaccia. A queste se ne aggiungono altre durante i dialoghi e in caso di azioni particolari. Ma la navigazione negli ambienti di gioco non avviene unicamente spostando il cursore sullo schermo. Per ogni area è infatti possibile selezionare differenti inquadrature prefissate ma, soprattutto, si può scegliere di usare il punto di vista interno, come se si stesse guardando attraverso gli occhi di Gabriel, e spostarsi a proprio piacimento come in uno shoot'em-up 3D. Quella che all'apparenza può sembrare come una vera rivoluzione snaturante, in realtà non stravolge le basi del genere avventura anzi, amplifica notevolmente le potenzialità di immersione a tutto beneficio della struttura narrativa. Tutto ciò significa che l'impressione di trovarsi a Rennes-le-Château è effettiva, tanto più se si fa un **raffronto** tra le immagini di sintesi e le fotografie del luogo.

Anche i personaggi sono assai credibili nonostante i volti poligonali, questo grazie a texture facciali molto convincenti, movimenti

La chiesa di Maria Maddalena al centro del mistero. Si ritiene che fu edificata su rovine visigote risalenti al IV-VI secolo. Se provate a fare un **raffronto** fra la scansione fotografica e la modellazione poligonale, vi potete rendere conto dell'immenso lavoro di ricerca compiuto dagli sviluppatori.

Qualcuno ci sta provando spudoratamente con Madeleine. Occorre intromettersi immediatamente.

labiali sincronizzati al doppiaggio e sguardi che evitano abilmente l'effetto triglia al forno. I movimenti del corpo restano invece un tantino rigidi, ma nel complesso la recitazione di questi elementi geometrici è meno impacciata e meno imbarazzante di quella degli "attori" (è un termine grosso) di *The Beast Within*. Tanto più se si considera che il doppiaggio è stato affidato a voci di prima scelta su cui spicca fra tutte quella dell'immenso **Tim "Frank, N Further" Curry** che cede la sua in prestito a Gabriel. Anche in questa nuova avventura il giocatore riceverà il comando di Grace, l'assistente di

L'interfaccia del gioco in tutta la sua iconicità.

Indimenticabile la prestazione come vampiro transessuale extraterrestre nel capolavoro di Richard O'Brien The Rocky Horror Picture Show (1975). Fra le ultime fatiche cinematografiche di **Tim Curry** è da segnalare la pellicola I Tre Moschettieri (1993) nel ruolo del Cardinale Richelieu. Ha prestato la voce anche al primo Gabriel Knight: Sins of the Fathers.

Una moto è proprio quello che serve per una gita fuori le mura.

Restate a cena signore? Bene così posso finalmente scoprire quello che stavate leggendo al museo.

Gabriel, sempre preziosa come collaboratrice e sempre pronta a correre in aiuto - chissà poi se questa sarà la volta buona per lasciarsi travolgere dai sentimenti...
Insomma, pur trattandosi di una pre-alpha, la versione che abbiamo potuto visionare di *Gabriel Knight - Blood of the Sacred, Blood of the Damned* ha creato numerose aspettative. C'è quasi la certezza di trovarsi di fronte a un prodotto di qualità assoluta: sorretto da una trama a dir poco straordinaria, da una realizzazione tecnica di tutto rispetto e dalla superba interpretazione dei doppiatori. È bastato poco, un paio d'ore, per calarsi completamente nei fitti misteri di Rennes-le-Château, tanto da non riuscire più a fare a meno di pensarci. Purtroppo un "fatal error" (dovuto all'incompletezza del gioco allo stato attuale) ha impedito il proseguimento nella risoluzione dell'enigma, lasciandoci a bocca asciutta e, per di più, con un'insaziabile sete di sapere. Sete che potrà essere placata solo con l'arrivo della versione definitiva, sottotitolata in italiano, prevista per fine ottobre. Il recensore di videogiochi, questo sì che è un duro lavoro...

Gabriel e l'amico Mosley in vena di confidenze.

FOX SPORT

Di Diego Cossetta

Piccole matricole crescono

Mentre il colosso EA Sports può quasi permettersi di dormire sugli allori e mentre la Gremlin si sta ancora chiedendo perché Actua Soccer non ha il successo di Fifa, ecco spuntare all'orizzonte un'altra software house che vuole cercare fortuna in questo campo: la Activision.

www.foxsports.com
Uscita prevista: Ottobre1999
Editore: Fox Sports Interactive
Svil.: Radical Entertainment
Distributore: Leader

Come in tutti gli altri giochi del genere, anche in NBA Basketball 2000 l'aspetto più bello della gara sarà costituito dalle azioni spettacolari che potrete compiere.

Eh, già...non c'è che dire...credo proprio che il campo delle simulazioni sportive sia uno dei terreni più difficili per gli sviluppatori di software dove affrontarsi a colpi di nuovi prodotti: si da infatti il caso che – mentre nel caso di altri generi, in cui oltre alla realizzazione tecnica contano anche elementi quali trama, innovazioni e così via – nel mondo dei giochi dedicati allo sport la struttura del prodotto è (e deve necessariamente essere) praticamente sempre la stessa: unici ambiti che quindi alla fine dei conti contribuiscono alla valutazione e al successo del prodotto sono la presentazione grafica (e in generale la realizzazione tecnica), la giocabilità e il livello di realismo delle azioni simulate.
Fondamentalmente il colosso da battere in questo campo è senza dubbio la EA Sports che – ormai da anni impegnata a sfornare i migliori giochi sportivi sul mercato – ogni dodici mesi riesce incredibilmente con puntualità a migliorarsi. La sua più accanita e vicina concorrente è senza dubbio la Gremlin che però, con la sua serie Actua Sports, pur producendo ogni volta giochi di elevata qualità, si trova sempre almeno un gradino sotto rispetto al corrispondente prodotto targato Electronic Arts perdendo sempre (seppur spesso di pochissimo) lo scontro diretto. Da quest'anno, almeno da quanto ho potuto vedere leggendo le varie press release e dando un'occhiata ai progetti futuri delle diverse software house, sembra proprio che anche Microsoft abbia intenzione di cimentarsi in questo campo, inondando il mercato con una marea di prodotti interessanti tutte le discipline più famose; quello che resta da vedere sarà se il colosso di Redmond – oltre che a puntare sulla quantità, sulle strategie di mercato e sull'imponente attacco massiccio alle forze avversarie – riuscirà anche a mantenere un elevato livello di qualità, indispensabile per poter pensare di competere con titoli che ormai hanno fatto storia.
Ma dopo questa introduzione di contestualizzazione, vediamo di passare all'argomento principale di queste quattro pagine, ovvero all'intenzione della Activision di entrare prepotentemente nella corsa al trono di miglior produttore di simulazioni sportive. La software house

Gli **altri titoli** targati Activision dedicati alla simulazione sportiva e che dovrebbero vedere la luce nei prossimi mesi dovrebbero essere legati a baseball e football.

Grande intervento del portiere: alle azioni più belle il pubblico risponderà con boati e ovazioni.

L'intelligenza artificiale deve essere migliorata: ma chi stava difendendo mentre il giocatore se ne va a schiacciare a canestro?

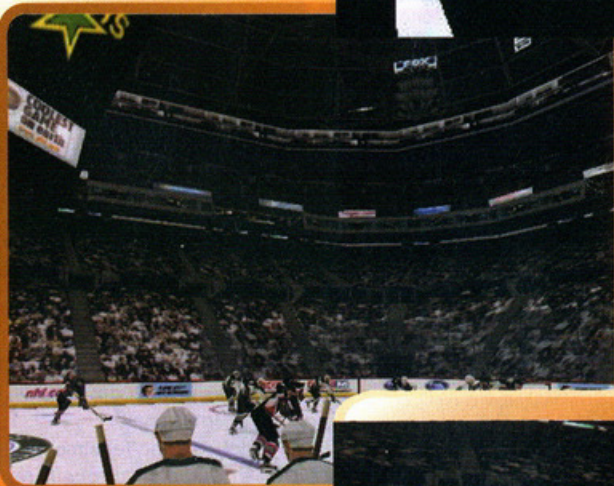
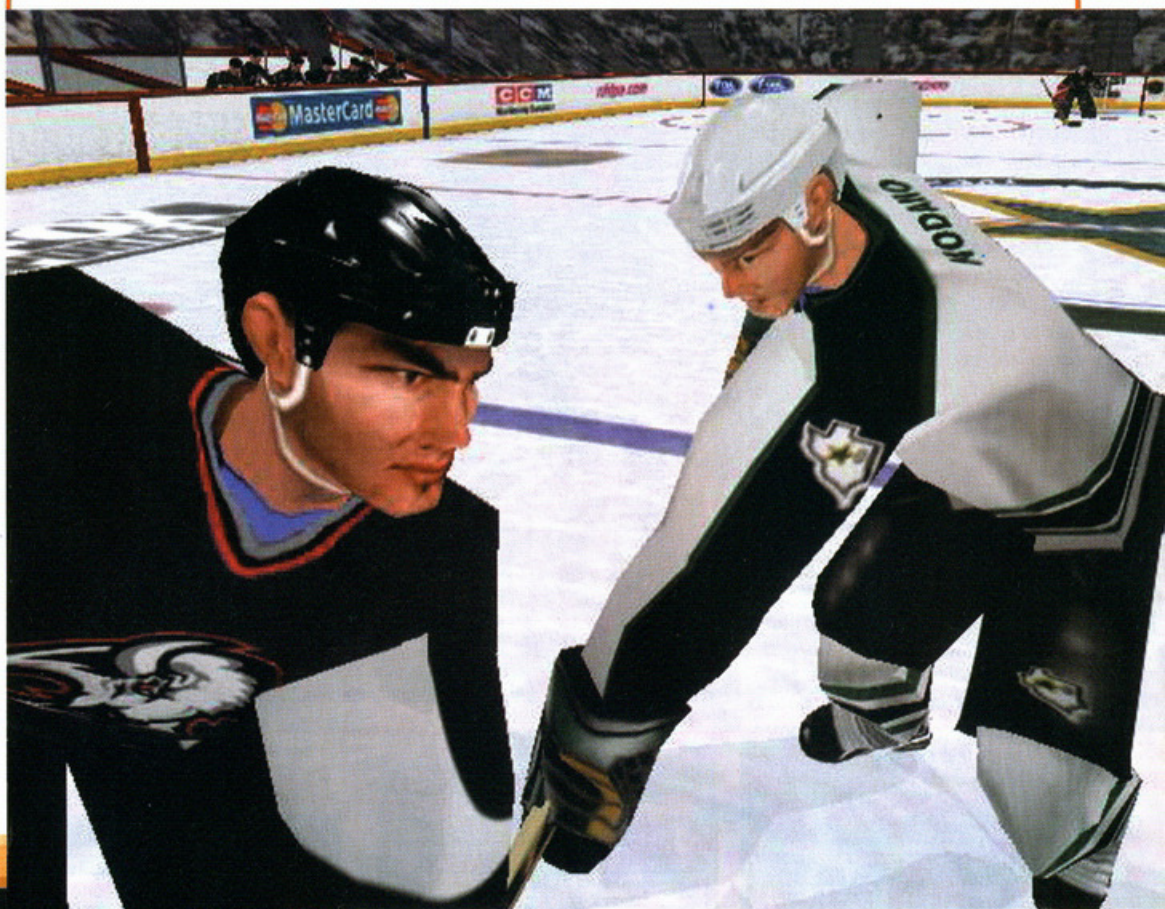
Come vedete grande attenzione sarà riposta anche negli aspetti marginali: notate la cura con cui sono realizzate le panchine.

Sembra proprio che nessuno ne voglia sapere nulla di riprodurre il pubblico in maniera decente: ma sarà poi così difficile?

d'oltremanica produrrà i propri titoli sotto l'etichetta Fox Sports Interactive e i primi due prodotti tratteranno le gesta dei campioni di due dei campionati più famosi negli Stati Uniti: quello di basket (NBA) e quello di hockey su ghiaccio (NHL). In seguito dovrebbero uscire **altri titoli** dedicati anche ad altre discipline, ma per ora limitiamoci a vedere cosa ci viene proposto con questi primi due prodotti. Cominciamo con il basket che, tra i due, è sicuramente lo sport più popolare qui nella nostra penisola. Vista la triste vicenda che ha provocato l'annullamento di metà delle gare dello scorso campionato (sicuramente in molti avrete sentito almeno parlare del grave rischio di cancellazione dell'intera scorsa stagione NBA, in seguito allo sciopero dei giocatori dovuto alla mancanza di accordi sulla regolamentazione del tetto salariale imposto dai vertici dell'associazione), quest'anno sarà sicuramente caratterizzato da due temi: la verifica della forza della squadra vincitrice lo scorso titolo (ovvero quei S.Antonio Spurs che si sono presi la briga di massacrare per 4-1 i New York Nicks orfani di un Pat Ewing purtroppo infortunato) e la speranza di una minima risurrezione dei Chicago Bulls che – privi delle stelle che hanno regalato sogni e gloria nelle ultime stagioni – hanno disputato forse la peggiore stagione della loro storia, arrivando ultimi e usufruendo per quest'anno della non ambitissima palma di prima squadra a scegliere i giocatori per la stagione a venire.

Per la prima volta da quando scrivo recensioni di giochi di basket, mi trovo a non dovermi preoccupare dell'assenza di Michael Jordan (dovuta solo ed esclusivamente a problemi legati ai diritti di sfruttamento dell'immagine del giocatore) tra le fila dei quintetti base delle squadre: si da infatti il caso che questa sarà la prima stagione "intera" priva di quell'MJ che è entrato nella storia del basket americano e dello sport in generale.

Ma passiamo ora a vedere davvero cosa ci propone la **Fox Sports** Interactive. Dopo aver assistito al suggestivo filmato introduttivo, verrete catapultati senza troppi fronzoli al menu principale da cui potrete definire le principali opzioni di gioco: quelle relative agli aspetti puramente grafici (inutile dire che saranno supportate tutte le principali schede acceleratrici 3D o com-

Le texture utilizzate garantiranno un elevatissimo livello di realismo: ditemi voi se questa non sembra una foto!

Gli stadi sono davvero imponenti e la riproduzione è quasi perfetta...non fosse per il pubblico!

Per maggiori informazioni sui prodotti presentati in queste pagine potete provare a dare un'occhiata al sito **www.activision.com o www.foxsports.com**

Anche in NHL Championship 2000 sarà possibile usufruire di un gran numero di differenti inquadrature.

patibili con D3D), sonori e, in generale, di gestione (come per esempio il sistema di controllo). Da qui potrete anche accedere a una vasta sezione dedicata alle statistiche e alle principali notizie e informazioni sul campionato che state svolgendo oppure all'area dedicata alla selezione della modalità di gioco (scelta tra le classiche opzioni disponibili di gara singola, stagione regolare, play off o competizione personalizzata).
Come ogni titolo che si rispetti potrete consultare tutte le rose delle 29 squadre disponibili (tutte corredate di foto e dati aggiornati all'ultimo campionato svoltosi), effettuare operazioni basilari di mercato (nel senso che non ci sono particolari vincoli e gli scambi tra le formazioni potranno svolgersi in modo alquanto sregolato).
Dal punto di vista della realizzazione tecnica le cose che ho potuto vedere non fanno altro che promettere bene: la grafica è rigorosamente in alta risoluzione e – nonostante qualche baco nella gestione dei poligoni e dei movimenti dei giocatori, che spero verranno comunque corretti nella versione definitiva – l'insieme fa decisamente effetto. Come ormai d'abitudine si è fatto un massiccio uso di texture che non faranno altro che rendere le gare decisamente realistiche, anche grazie all'efficiente sistema di visuali che vi permetterà di seguire o disputare la gara dall'angolazione che preferite.
Tralasciando il fatto che al realismo contribuiranno sicuramente le fedeli riproduzioni dei 29 stadi solitamente utilizzati in sede di regular season, molto interessante potrà risultare poi la modalità multiplayer che sembra sarà in grado di supportare e gestire fino a un numero massimo di 10 giocatori contemporaneamente! Concludo affermando che ormai il divario tra i diversi prodotti di questa categoria si assottigliano in modo sempre più rapido e notevole, vi ricordo che *NBA Basketball 2000* dovrebbe essere disponibile nel vostro negozio di fiducia prima dell'autunno di quest'anno in concomitanza con l'inizio della **stagione 1999-2000**.
Passando all'hockey (sport che oggettivamente conosco e preferisco di meno), le notizie sembrano altrettanto buone e meritevoli di aspettative: come logico che sia, il titolo sfrutterà la licenza ufficiale della NHL e quindi potete prepararvi fin da ora a vestire la maglia di una delle 28 formazioni che militano nel campionato professionistico (oppure di una selezione dei migliori giocatori del mondo, piuttosto che di uno dei migliori 18 team internazionali).
Gli stadi saranno fedelmente riprodotti sui modelli di quelli reali e grazie all'esperienza della Fox in **campo televisivo** anche le presentazioni pre-partita e le sequenze di intermezzo vi faranno sembrare di essere di fronte alla TV piuttosto che seduti davanti al vostro computer.
Mentre in qualità di giocatori il vostro scopo consisterà nel buttare il dischetto nella rete il maggior numero di volte possibile, non pensate di non dover fare i conti anche con la gestione manageriale della squadra per ciò che concerne il mercato. Per la gioia dei perfezionisti sarà presente un completo editor che vi darà la possibilità di correggere gli eventuali difettucci

Ed ecco il grande Bret Hull in azione: mentre NBA è localizzato anche in italiano, NHL sostituisce alla nostra lingua lo svedese.

Alcuni aspetti sembrano un po' trascurati: mi ha colpito l'apparenza alquanto spartana di alcune sezioni dei menu.

La schermata di selezione delle squadre: come iniziare meglio se non con una riproposta della finale dello scorso anno!

Che partita! Oltre ai club e alle squadre all-stars, saranno presenti anche i più forti team internazionali.

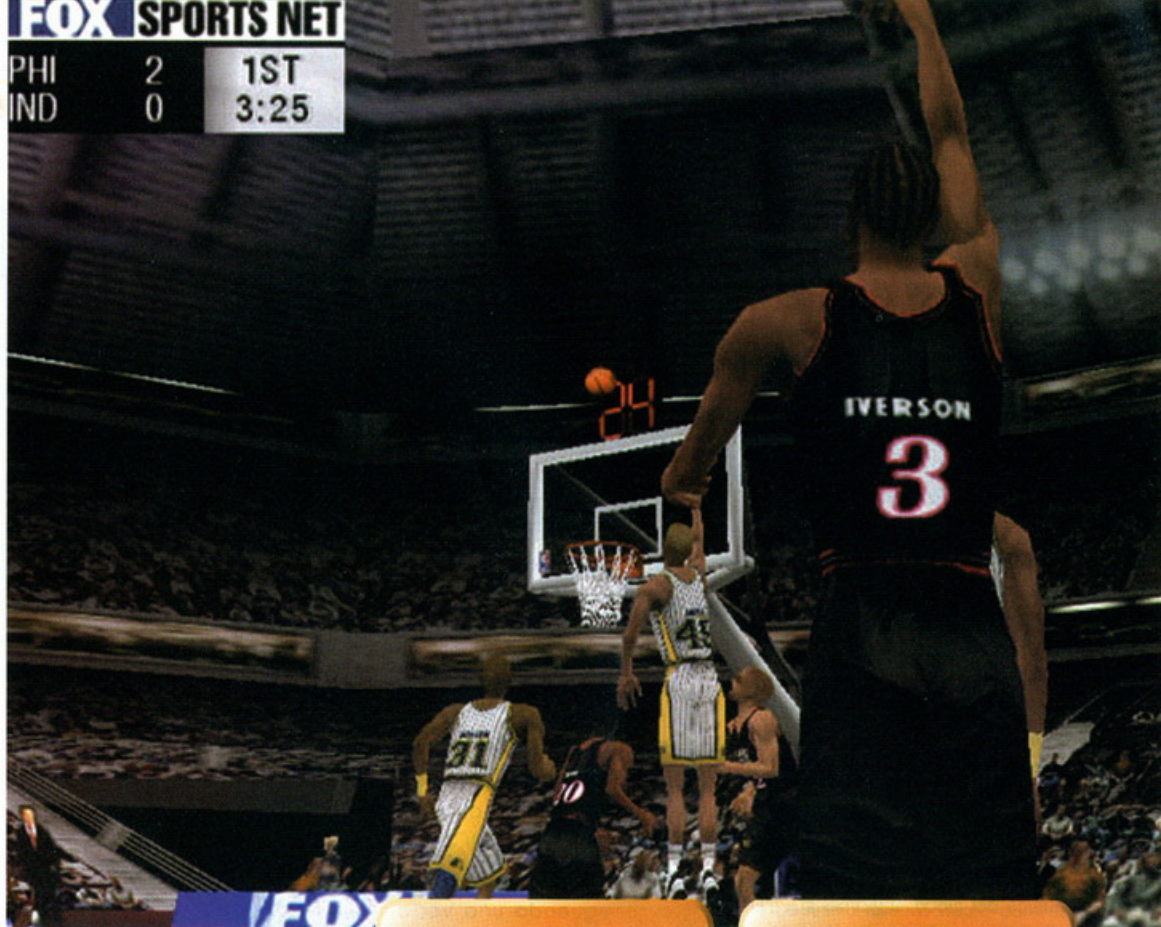
Alcuni aspetti sono ancora da implementare, come per esempio le foto dei giocatori e l'ottimizzazione dei poligoni.

Ed ecco qui il buon Scottie Pippen: nonostante i rosters siano aggiornatissimi, spesso le foto non lo sono altrettanto; qui per esempio Scottie veste ancora la casacca dei Bulls.

La **stagione NBA 1999-2000** comincerà ufficialmente il giorno 2 Novembre alle ore 20:00 quando gli Spurs (detentori del titolo) scenderanno per primi in campo sul parquet amico contro i Philadelphia 76ers.

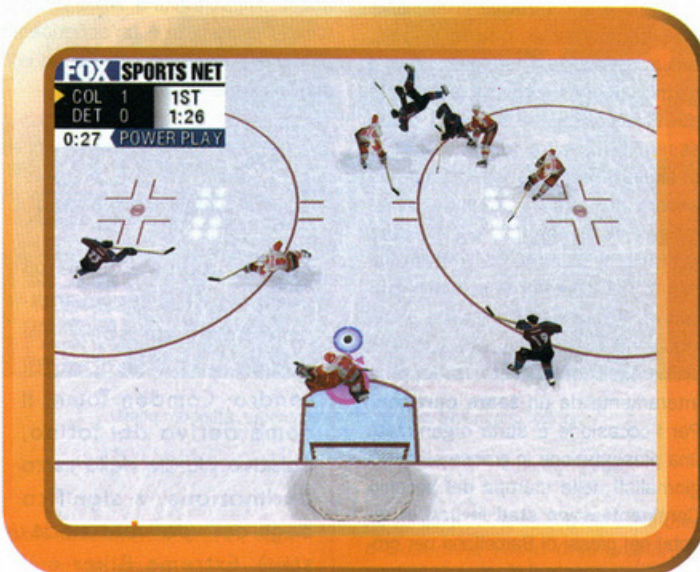
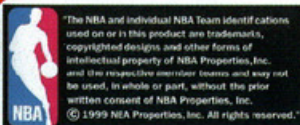
che potrete riscontrare nella riproduzione delle divise o inserire i giocatori dell'ultimo momento che non sono stati inclusi nei roster iniziali.

I diversi livelli di difficoltà permetteranno a tutti un approccio graduale al prodotto, sia che ci si trovi in presenza di utenti esperti, sia che si tratti di neofiti che non hanno mai provato un gioco dedicato all'hockey.

Concludendo, non posso dimenticare di informarvi che sarà presente (così come anche in *NBA Basketball 2000*) una soddisfacente sezione dedicata al multiplayer che vi darà la possibilità di sfidare i vostri amici in rete locale o su Internet.

Tra le tante visuali disponibili ce ne sono alcune davvero spettacolari, ma alquanto scomode per giocare.

Come in ogni partita di hockey che si rispetti non mancherà la possibilità di fare fallacci da arresto sugli avversari.

Prima di ogni gara, vi verrà presentata una panoramica dell'arena: notate i particolari del tabellone e gli sponsor.

Ma saranno nome e cognome o sarà solo il cognome? Mah...io di hockey già ne seguo poco...figuriamoci quello italiano!

Una visuale in stile Kick Off! Personalmente è la mia preferita perché permette di avere una perfetta visione di insieme dell'azione.

Dato che per i due prodotti in questione verranno sfruttati i diritti di NHL e NBA, preparatevi a vedere su tutti i tabelloni a bordo campo anche i loghi degli sponsor ufficiali delle due leghe.

di Francesco Alinovi

DUE RUOTE ANDALUSE

Ci sono un giornalista tedesco, uno inglese, uno francese e uno italiano che vanno a intervistare un motociclista spagnolo accompagnato dall'interprete e dalla mamma...

www.deibus.com
Uscita: imminente
Editore: Havas
Sviluppatore: Deibus Studios
Distributore: Leader

Il giornalista tedesco domanda "Quanti poligoni il motore grafico fa girare al secondo?" e l'interprete prende velocemente la parola rispondendo come vuole il copione. È poi la volta del giornalista inglese che fa dei commenti sterili sulla musica del gioco. Il giornalista francese rimarca invece sulle texture del casco lo sprovveduto motociclista spagnolo che scrolla le spalle mentre l'interprete prende tempo. Arriva il turno del giornalista italiano che chiede: "Ti hanno fatto proprio così o da piccolo sei stato rapito dagli alieni?" e la mamma del motociclista sorride orgogliosa. Sì, perché a guardare il ghigno di Edgar Torronteras i dubbi sulla sua umanità si insidiano prepotentemente in testa. Guardare questo prode diciannovenne iberico mentre esegue spericolate acrobazie in sella alla sua Kawasaki, sospeso in aria a un paio di metri dal suolo, fa quasi credere che si tratti di un essere di un altro mondo. Quando si toglie il casco i sospetti si fanno ancora più radicati; quando infine mostra il tatuaggio di E.T. sulla schiena ci si convince definitivamente. Tanto interesse in questo personaggio è suscitato dalla sua partecipazione a un nuovo videogioco: il primo titolo della Sierra sviluppato interamente da un **team europeo**. Per l'occasione è stata organizzata una presentazione in grande stile: 60 giornalisti della stampa del Vecchio Continente sono stati invitati in un hotel nei pressi di Barcellona per provare direttamente il gioco e assistere all'esaltante performance motociclistica del testimonial. Next Gamer rientrava ovviamente nella lista degli invitati: l'opportunità di scroccare una caraffa di sangria e un'abbondante porzione di **paella** non era certo una di quelle da lasciarsi scappare.

Non si può dire di essere stati in Spagna senza aver assaggiato uno dei piatti tipici: la **Paella**. Non esiste un'unica ricetta, ogni cuoco può sentirsi libero di inserire a piacimento gli ingredienti che più gli aggradano, eseguendo una variazione sul tema principale che comunque prevede riso, verdure, carne e/o pesce. Per avere un'idea delle numerose ricette potete partire consultando il sito: **www.xmission.com/%7Eddrhak/recipe/paella.htm#PAELLA**. Buon appetito!

Deibus Studios è un **team europeo** di sviluppo indipendente con sede nel quartiere più creativo di Londra: Camden Town. Il nome deriva dal latino, ablativo plurale della terza declinazione, e significa "dagli dei" (davvero modesti...). Extreme Biker è il primo titolo sviluppato da Deibus: sia il motore grafico che il sistema che governa la fisica degli elementi nel gioco è di loro proprietà.

Extreme Bikers è sorretto da una premessa molto invitante: sperimentare i brividi del motocross estremo senza correre alcun rischio. Oltre alle gare di motocross e supercross, in circuiti esterni e indoor, *Extreme Bikers* presenta infatti un'originalissima modalità free-style: il giocatore può correre liberamente su spazi che sembrano infiniti, spingendo al limite il bolide a due ruote virtuale e compiendo acrobazie che solo una simulazione al computer può consentire. In questa modalità vince chi ottiene il punteggio più alto realizzando le figure più ardite.

Ogni **ambientazione** è dotata di dossi e cunette naturali, rampe artificiali e ostacoli di vario genere per consentire alle moto di librarsi in aria e permettere al giocatore di compiere le proprie acrobazie. Queste vengono eseguite premendo una determinata sequenza di pulsanti, come accade per le combo dei beat 'em-up. È possibile realizzare una ventina di figure differenti, alcune rubate agli acrobati delle due ruote, fra cui ovviamente Edgar Torronteras, altre così malsane che potevano essere partorite solo dalla mente malata di uno sviluppatore di videogiochi. Se alle figure si uniscono le figuracce ecco allora che il numero di acrobazie possibili cresce a dismisura. Infatti la moto e il motociclista sono due oggetti poligonali distinti, ciascuno dotato di proprie regole fisiche, indipendenti in caso di manovre poco convenzionali: di tutto ciò si è testimoni in abbondanza durante le prime partite, quando ogni tentativo di emulare le gesta del campione

Ogni tanto occorre rilassarsi, ma questo è troppo!

Il problema non è tanto il volo: è l'atterraggio.

Un membro della famiglia Addams, quasi sicuramente.

e rimbalzando da una parte all'altra, come se la morfologia del territorio contasse solo in maniera relativa. Sicuramente anche questa scelta dei Deibus Studios è stata pensata per esaltare la componente acrobatica di *Extreme Bikers*. Sta di fatto però che rischia di allontanare i giocatori più intransigenti dalla fascia di pubblico interessato all'acquisto. Un'altra nota di lieve disappunto riguarda l'assetto della moto durante la sterzata, troppo rigido rispetto ai parametri reali, ma questi sono solo dettagli. Per quanto riguarda l'aspetto grafico globale, nonostante la magnificenza delle ambientazioni e la grande attenzione ai dettagli, non è possibile fare a meno di notare i problemi di animazione e di bad clipping della versione beta anche sulle macchine più veloci: problemi dovuti principalmente alla vastità degli spazi su cui si corre e che speriamo possano essere risolti durante le settimane che precedono l'uscita del gioco. La versione definitiva contemplerà anche diverse modalità multiplayer di cui però non sono stati rivelati i dettagli. Nel complesso *Extreme Bikers* si rivela comunque un titolo interessante, più vicino forse a *X-Game Pro Boarder* che a *Superbike World Championship*: insomma, una sorta di *Motocross Madness* de-luxe, piena zeppa di percorsi e modalità di gioco e con qualche poligono in più.

Guarda mamma! Senza mani!

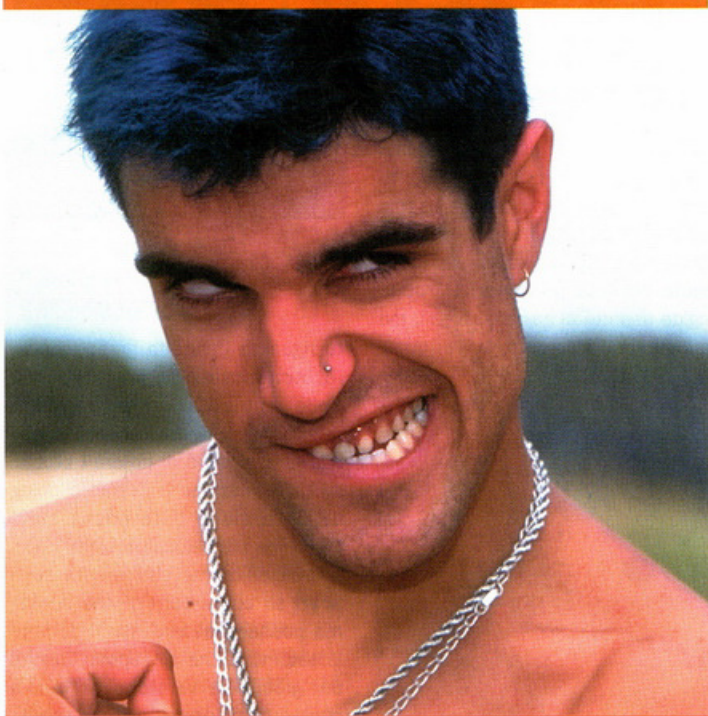
L'invasione dei motociclisti volanti.

spagnolo si risolve in un'unica tragica maniera: moto da una parte e motociclista dall'altra con tutte le ossa fracassate. Per ottenere questi realistici effetti di animazione, i motociclisti sono stati dotati di cinematiche inverse dinamiche e di dual-tetra volumetrics polimorphic mesh (qualsiasi cosa questo significhi). Abbastanza fortunatamente, chi si cimenta per la prima volta con il gioco può personalizzare a proprio piacimento il livello di difficoltà scegliendo fra tre classi 125, 250 e 500 e tre categorie di esperienza (newbie, racer ed expert), potendo inoltre intervenire manualmente sui valori percentuali riguardanti l'agilità, l'accelerazione, la velocità massima e la potenza. Si passa così da una simulazione accurata delle leggi fisiche che sostengono gli oggetti in movimento a una modalità molto più sbarazzina, in cui capita di essere disarcionati dal destriero d'acciaio solo se ci si capovolge durante il volo e si tenta di atterrare rimanendo testardamente sempre nella stessa posizione.

Parlare di simulazione è comunque fuorviante per un titolo del genere: nonostante il motociclista e la moto siano animati in maniera più che realistica, tutto il resto lo è molto meno. Primo fra tutti, le moto non sembrano subire gli effetti della forza di gravità terrestre: rimangono infatti sospese in aria per attimi che sembrano infiniti. Ciò peraltro è plausibile considerando la natura del titolo; l'aspetto che invece convince di meno è la quasi assoluta mancanza di attrito del mezzo sul terreno: la moto prosegue a velocità costante senza tenere conto di dossi e pendenze, slittando sempre allo stesso modo in ogni situazione

Nella modalità supercross tutte le gare avvengono indoor.

Il gioco prevede un totale di 25 **ambientazioni** differenti, comprendenti sia percorsi indoor che ampi spazi aperti senza alcuna recinzione. Si passa da colline selvagge ad aspre sezioni montane, ci sono percorsi innevati e altri ricavati dai sentieri fra le palme, si può correre tra le macerie di una città post-olocausto e sull'orlo di un vulcano: in quanto a varietà non ci si può certo lamentare!

Incontri ravvicinati del terzo tipo

L'asso del manubrio spagnolo in una rara espressione d'intelligenza.

Edgar Torronteras: genio delle due ruote o tamarro d'antologia? Diciannove anni e una carriera di primo piano nel circuito motociclistico mondiale, capelli ora blu fluorescente ora biondo platino con le punte nere, sponsorizzato dalla Vans dal collo in giù, ornato di pesanti catenine d'oro, fiero possessore di una Hyunday Coupé azzurro ciano super carenata, con due spoiler posteriori e, incorporati, frigobar, televisore e PlayStation: traete da soli le vostre conclusioni. Il nostro ruolo professionale l'abbiamo assolto sottoponendo Edgar a una serie di estenuanti domande sulla vita l'universo e tutto quanto. Basta leggere fra le righe... Una premessa, Edgar ha voluto assolutamente che l'intervista fosse condotta in italiano per fare esercizio con la nostra lingua, tutto a scapito della coerenza nelle risposte e contro la nostra volontà di fare del giornalismo serio almeno per una volta: davvero un signore.

Next Gamer: Quanto ti ha coinvolto lo sviluppo del gioco e cosa ti ha spinto a partecipare al progetto oltre a una somma più che discreta di denaro?

L'interprete [sbaragliando la concorrenza, candidandosi per prima a rispondere]: Edgar ha lavorato due giorni con il team di sviluppo, facendosi riprendere per i filmati d'intermezzo e mostrando le sue acrobazie.

Edgar Torronteras (in un italiano un po' stentato che ci assumiamo la responsabilità di interpretare in questo modo): Mi piacciono molto i videogiochi e mi stuzzicava l'idea di aver un gioco che portasse il mio nome.

NG: Qual è il genere di videogioco che preferisci e quali sono i titoli che tieni nel cruscotto dell'auto?

ET: Adoro i giochi di corse: mi piacciono *Moto Racer 2*, *Colin McRae* ma anche *Tomb Raider 3*: ci gioco mentre guido; ogni tanto mi viene in mente una cosa che posso fare e la provo [gomitata nel costato da parte della mamma]. Ah sì! Anche *Extreme Bikers*...

NG: Quale aspetto preferisci del "tuo" gioco?

ET: La modalità free-style, senza dubbio.

NG: Ti trovi meglio in pista o davanti al monitor?

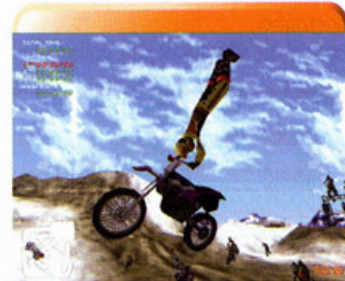
ET: Quando corro con la moto è molto più facile fare le acrobazie. Sul PC, invece... Sai, con tutti quei tasti... è un casino...[interviene la mamma a sproposito] Si allena quattro ore alla settimana [al gioco o in pista? Mah...].

NG: Di quale altro genere di videogioco vorresti essere il protagonista?

ET: Un gioco di rally! Sono stato in Italia a Gabicce e ho corso in macchina con Capirossi: è un matto!!!

NG: Grazie Edgar: sei un mito.

El Cordobes, la difficilissima figura acrobatica che ha reso famoso Edgar.

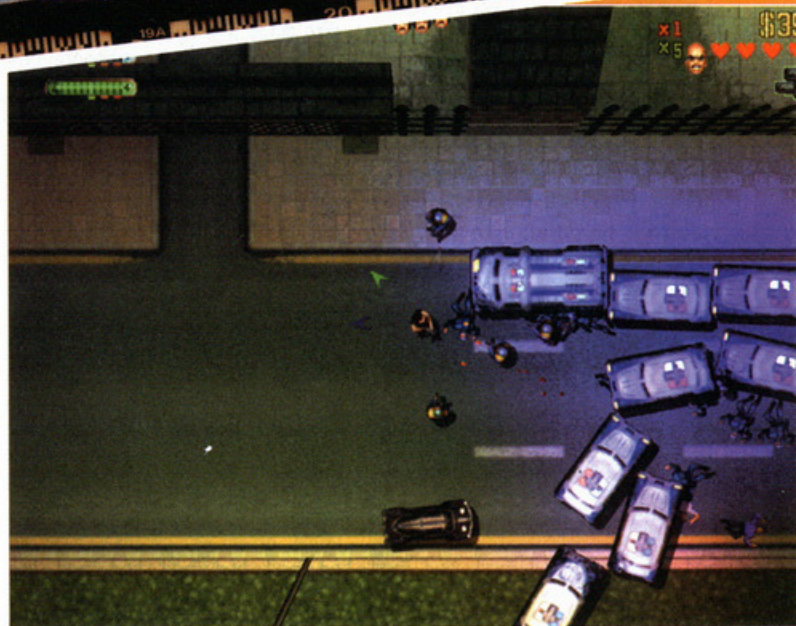
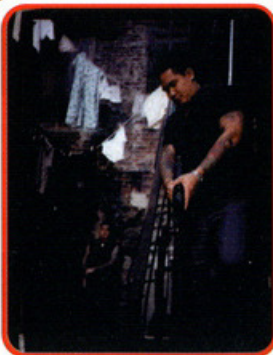
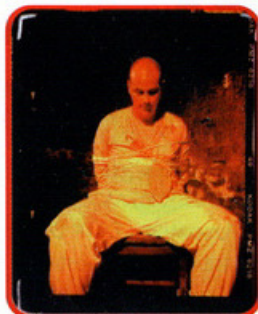
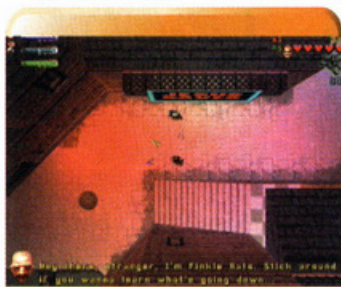
È un aereo? È un uccello? ...No, è lui, E.T.!

Un modo poco pratico per guardarsi alle spalle.

Di Francesco Alinovi

Piccoli criminali crescono

www.gta2.com
Editore: Rockstar Games
Sviluppatore: DMA Design
Distributore: CDVerte
Uscita: autunno

Si prende la lista dei fatturati, si seleziona un gioco che ha fatto guadagnare dei soldi, si realizza un seguito. È bello sapere che certe tradizioni non cambiano mai...

Grand Theft Auto rappresenta un caso anomalo: la stampa di mezzo mondo lo ha proclamato un capolavoro, un baluardo di giocabilità e di innovazione che si stagliava contro tanti mediocri shoot' em-up in lotta solo per stabilire chi muoveva più poligoni al secondo. La stampa non specializzata l'ha invece assunto a paradigma di violenza gratuita nei videogiochi e il mercato gli ha imposto un bollino V.M. 18, che ne ha aumentato la eco piuttosto che limitarne il potenziale di vendita. Sta di fatto che, se si esclude la Gran Bretagna, in cui *GTA* (soprattutto in versione budget) ha dominato le classifiche per lungo tempo, il grande pubblico non è sembrato rimanerne particolarmente colpito. È quindi con una certa deferenza che verrà accolto dalle masse l'arrivo del seguito ufficiale. Tutti quelli che però hanno apprezzato il gioco nella sua forma originale, e poi tramite l'add-on *London 1969*, potranno cominciare a fregarsi le mani. *GTA 2* si propone infatti come un degno secondo episodio, andando ad arricchire quelli che sono stati considerati i punti di forza e limando le piccole imperfezioni. Stando alle parole del produttore Sam Houser, i quattro aspetti fondamentali del gioco sono rimasti immutati, ovvero: una giocabilità frenetica, la visuale dall'alto, una città pullulante di vita e una colonna sonora da sballo. Tutto il resto, invece, è cambiato. A cominciare, innanzitutto, dall'attività sui marciapiedi. Ora fino a 100 pedoni possono essere presenti contemporaneamente sullo schermo, anche se contarli si rivela un'ardua impresa, dato che tutti si fanno i fatti loro con molta

Questa volta la polizia si è arrabbiata davvero.

Il territorio di GTA 2 è conteso da 6 **organizzazioni criminali** differenti, ciascuna con i propri traffici e interessi in determinati settori della mappa e tutte in attrito fra loro. La missione dei Krishna consiste nel convertire la massa di infedeli per costruire un mondo più armonico. Ovviamente questa non è che una copertura per attività clandestine fra cui spicca la pornografia e convertire la gente non è che un mezzo per avere lavoratori che non devono essere pagati.I Loonie sono edonisti anarchici che operano nella malavita solo perché la trovano un'attività eccitante: rubano le armi a seconda del rumore che producono e le auto per il colore della carrozzeria. I Dynomov, al contrario, sono una disperata banda di mafiosi russi e fondano il loro potere unicamente sulla forza bruta. Rubano tutto quello che possono e hanno traffici ovunque.Hanno scarsa considerazione delle risorse umane e avventurarsi nel loro territorio senza una buona ragione non è consigliato. C'è poi il S.A.M.E. (Scientists Against Medical Ethics), una setta di scienziati fanatici che lavora al progetto di eliminare dalla Terra l'intera razza umana, rimpiazzandola con dei cloni controllati direttamente dal capo della setta Prof. I.V. Bastardson. Certo non poteva mancare la Yakuza, la mafia giapponese connessa a tutti i traffici illeciti della città. Per questo i suoi membri hanno sempre la polizia alle calcagna. Sembrano attratti solo dal lusso: armi tecnologiche, auto fuoriserie e belle donne. Sono molto intelligenti e aperti ad ogni nuovo mercato. Gli Zaibatsu mirano invece al domino del mondo condizionando la popolazione attraverso i consumi. Operano dietro alle grandi multinazionali usando come copertura un'immagine pubblica di grande rispetto. I loro traffici riguardano soprattutto nuove droghe sintetiche. A queste sei gang principali vanno aggiunti i redneck, ubriaconi disorganizzati dediti al traffico di alcolici e le squadre di polizia. Davvero un bel quadretto.

Il tentativo di fuga non è riuscito, ci hanno prelevato di forza dall'auto proprio quando era in onda la nostra canzone preferita.

veemenza. L'impressione finale è quella di respirare veramente le atmosfere dei quartieri malfamati di un'immensa metropoli, con professionisti di un qualche racket mischiati a bande di apprendisti delinquenti, assassini psicotici e ignari passanti. Ci sono anche

Da qui tutto ha inizio, il nostro tutore non ha però molta pazienza.

molte più auto che ingorgano le strade, ma non si tratta di un caos generalizzato.
A seconda delle zone si possono trovare viali deserti oppure ostruiti dal traffico, rendendo molto più dinamica la vita giù in città. A livello di giocabilità, la novità più importante riguarda lo sviluppo dell'intelligenza artificiale. Infatti in *GTA 2* tutti i malavitosi agiscono per conto di **organizzazioni criminali** e l'intero gioco si fonda sul rispetto, nel senso che, se non si mantiene una certa reputazione nei confronti delle famiglie dominanti, è quasi impossibile riuscire a ottenere un lavoro. Allo stesso tempo, agendo senza ritegno contro i membri di una banda, si potrà ottenere il rispetto dei rivali. Anche nel primo *GTA* capitava di lavorare contemporaneamente per diverse gang, ma questo non influiva sui comportamenti degli **NPC**, era come se in effetti ci fosse un'unica organizzazione criminale. In *GTA 2*, invece, le organizzazioni preesistono alla missione stessa e fare il doppio gioco può provocare l'ira delle famiglie coinvolte, ed è facile venire braccati senza nessuno che tenda una mano per salvarci la pelle. Allo stesso tempo si può assistere a scaramucce fra bande, senza contare poi sull'intervento della polizia: si suda, pensando di averla alle costole, per poi realizzare che sta inseguendo altri malviventi. Questo

Gran bel botto! La prossima volta porto anche moglie e figli...

La sigla *NPC* è acronimo di "Non Playing Characters" e si riferisce a tutti i personaggi del gioco non controllati direttamente dal giocatore ma dal sistema di intelligenza artificiale. In **GTA 2** possono esserci più di cento creature artificiali su schermo. Un lavoraccio da programmare!

Aspirante braciola cercasi: troppo fico il lanciafiamme.

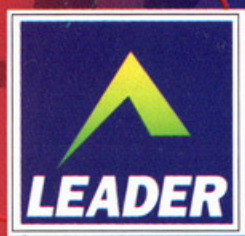
spirito anarchico è incarnato perfettamente dalla presentazione del gioco, un lungo filmato con attori che probabilmente elemosinavano in **Carnaby Street**, ma che rendono bene l'idea di degrado civile.

Dal punto di vista grafico si nota da subito una migliore definizione delle immagini e una maggiore attenzione al dettaglio, che si vanno ad aggiungere alla presenza contemporanea di numerosi oggetti su schermo e a strabilianti effetti di illuminazione. Siamo tuttavia lontani anni luce dalle meraviglie poligonali di *Quake 3*, d'altra parte, l'essenzialità della grafica è necessaria alla struttura di gioco stessa. Ma se l'aspetto grafico non si può certo considerare mozzafiato, al contrario quello sonoro è assolutamente spumeggiante. *GTA 2*, come del resto il suo predecessore, è il gioco che fa l'uso più intelligente della colonna sonora, mixando di continuo musica country a tecno-trance, passando per il funky e il rock pesante. Tutto ciò avviene quando si passa di auto in auto, e quindi da una stazione radiofonica all'altra. In questo seguito ci sono 11 differenti canali radio, quattro in più rispetto a GTA, e ogni gang è sintonizzata sulla stazione di quartiere. Quindi non dipende solo dall'auto in cui si sale, la musica cambia anche a seconda delle zone della città in cui si prende in prestito la vettura. In *GTA 2* è stato raffinato il passaggio da un brano musicale all'altro: le canzoni sono ora presentate in ordine sparso e anche i commenti parlati sono inseriti casualmente. Questa volta però non è stato fatto uso del cd: tutte le tracce sono file .wav, in questo modo è più facile ottenere maggiore dinamismo ed avere un numero più elevato di brani musicali – si parla di un totale di 30.

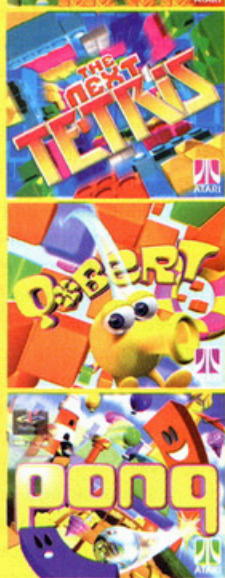
Il gioco finito contemplerà anche una modalità multiplayer, della quale però non si hanno ancora i dettagli. L'unica nota fuori posto riguarda il sistema di controllo, poco immediato come quello di *GTA*: un tasto per andare avanti, uno per camminare indietro e le frecce destra e sinistra per ruotare su se stessi. Con il joypad funziona allo stesso modo e sinceramente, data la frenesia del gioco, riuscire ad avere successo nelle missioni è un problema fino a quando non ci si abitua ai comandi. Tuttavia questa situazione è d'impiccio solo a chi si cimenta per la prima volta con il gioco: considerando che *GTA 2* è un prodotto pensato appositamente per chi ha già apprezzato l'episodio precedente, il problema non sussiste.

Preso per quello che è, *Grand Theft Auto 2* sembra rivelarsi il semplice seguito di uno shoot 'em-up di vecchia scuola: niente di più sbagliato. La struttura aperta delle missioni, senza alcuna predeterminazione, e la raffinata intelligenza artificiale potrebbero garantire all'ultima fatica dei DMA uno status completamente nuovo.

Carnaby Street è una famosa via del centro di Londra, caratterizzata da locali di tendenza e piccoli negozi traboccanti di chincaglierie e merci di ogni genere, "alternative" a quelle esposte nei grandi magazzini dell'adiacente Oxford Street. Per avere maggiori informazioni su questa pittoresca strada e sul resto della City di Londra potete consultare il sito : **www.uktravel.com.**

Non sorridete, gli spari sopra sono per voi...

HITS &

SONO NUOVI, SONO

Incredibile! I favolosi giochi Atari, che hanno regalato emozioni indimenticabili a così tanta gente, ora sono disponibili per PC e PlayStation! Pong, Missile Command, Qbert, Tetris, Glover, Centipede... Nella storia dei videogiochi sono delle vere e proprie pietre miliari, degli autentici classici. Provali nella loro nuova e aggiornata versione e scoprirai un divertimento nuovo e storico insieme.

DISPONIBILE IN AUTUNNO

Era uno dei titoli più attesi del momento ed è finalmente disponibile! E' un incredibile mix di azione, avventura e gioco di ruolo, con una trama futuristica e una preziosissima colonna sonora scritta da David Bowie! Esplorazione con completa libertà di movimento, effetti giorno-notte strabilianti, combattimento e dialoghi in tempo reale... Ogni tuo passo è accompagnato da una grafica eccellente e un'interattività totale!

DISPONIBILE IN AUTUNNO

Numero Verde
167-821177

DELPI

NEWS

TOSTI, SONO LEADER!

E' la più grande battaglia aerea di tutti i tempi: più di 100 aerei contemporaneamente sullo schermo! La nuova simulazione dedicata alla guerra di Korea ti mette al comando delle squadriglie alleate e, automaticamente, ti oppone ai Mig russi alleati delle forze cinesi e nord coreane. Un nuovo motore grafico, una intelligenza artificiale ultra-sofisticata e una stupenda grafica che ti permette di immergerti in questa difficile ma appassionante avventura.

GIA' DISPONIBILE

Se il nome Edgard Torrenteras non ti dice niente, è venuto il momento di procurarti questo gioco e fare la sua conoscenza ravvicinata: è l'uomo più pazzo che sia mai stato visto su due ruote negli stadi di supercross, nei percorsi su strada e nelle gare free-style.

Se, invece, le sue spettacolari acrobazie e il suo nome li conosci bene, allora sicuramente questo gioco fa già parte della tua collezione di imperdibili!

DISPONIBILE IN AUTUNNO

di Andrea Maselli

LIBERI NELLO SPAZIO

Ci sono giochi in grado di cogliere il mercato di sorpresa. Ci sono cloni che riescono a superare in tecnica e giocabilità gli originali cui si ispirano. Tra breve ci sarà Freespace 2...

www.freespace2.com
Uscita: novembre 1999
Editore: Virgin
Sviluppatore: Volition
Distributore: Halifax

Nel mondo dei videogiochi è spesso pericoloso sedersi sugli allori dei propri successi. Lo hanno imparato a proprie spese colossi come LucasArts e Origin che, lo scorso anno, si sono viste soffiare una sostanziosa quota di mercato da un emerito sconosciuto quale Volition. Il suo *Conflict: Freespace* ha infatto dimostrato che è possibile produrre un simulatore di combattimento spaziale di successo anche senza far leva sui fasti cinematografici di “Guerre Stellari” o sulla “millenarietà” di una saga infinita quale quella di *Wing Commander*. Così come accadde con *I-War* - un prodotto di rara - *Conflict Freespace*, pur senza alcun pedigree, colse di sorpresa il mercato grazie ad una grafica e a una giocabilità senza pari, sofferente soltanto di una trama debole e poco originale. *Freespace 2*, in arrivo sugli scaffali tra ottobre e novembre, non solo colma le lacune del suo predecessore, ma propone anche alcune caratteristiche innovative che molto probabilmente sono destinate a farne il punto di riferimento delle simulazioni di combattimento spaziale. Perlomeno fino all'arrivo di *Starlancer* e *Freelancer* della premiata ditta “Digital Anvil & Microsoft”...

La trama di *FreeSpace 2* è stata affidata a uno sceneggiatore professionista che ha trasformato l'insipida guerra tra l'alleanza terrestre-vasudiana e i malvagi Shivans del primo episodio in un nuovo scontro interplanetario di proporzioni epiche e dal sapore vagamente holliwodiano. La forza della sceneggiatura non risiede tanto nelle vicende narrate – che, bene o male, si rifanno agli archetipi della “vendetta” e dello “scontro finale” – quanto nel modo con il quale sono state “distribuite” all'interno di ogni singola missione della campagna destinata al gioco in solitario. Ognuna delle quaranta missioni inizia, infatti, sì con il consueto briefing che ne delinea gli obiettivi principali, ma ecco che, improvvisamente, eventi inaspettati intervengono a scompigliare le carte in tavola costringendo il giocatore a reagire in tempo reale alle nuove minacce che si profilano all'orizzonte, e, spesso, ad affrontare difficili scelte “morali”. Oltre a questi colpi di scena che segnano il dipanarsi della trama e garantiscono uno stato di continua tensione, sono presenti anche numerose “missioni a episodi”, per cui il giocatore si ritrova a passare da una missione all'altra senza soluzione di continuità, magari portando con sé soltanto i wingman sopravvissuti agli scontri affrontati in precedenza.

Sebbene poi la campagna di *FreeSpace 2* non possa definirsi propriamente “dinamica”, non è

Un'inquadratura ravvicinata di una delle astronavi permette di rendersi conto immediatamente dell'elevatissimo livello di dettaglio delle texture utilizzate.

Il gioco comprende ben 90 differenti astronavi, alcune delle quali sfoggiano un look vagamente “biologico”...

Le leggendarie scene cinematiche di *Wing Commander* non sembrano più tanto spettacolari dopo aver visto i filmati pre-renderizzati di *Freespace 2*.

Nella realtà si definiscono **"nebulose"** le masse gassose di idrogeno, elio e polveri, che spesso si ritrovano all'interno di una galassia. Le cosiddette "nebulose diffuse" (le stesse che hanno ispirato i Volition) possono essere estremamente estese e apparire luminose a causa dell'incidenza della luce delle stelle in esse contenute. In alcuni rari casi esse appaiono invece particolarmente scure, come nel caso dei cosiddetti "sacchi di carbone" contenuti all'interno della Via Lattea.

sempre necessario portare a termine una missione con successo per poter progredire lungo l'albero dei futuri eventi bellici: qualunque esito abbia la propria missione, essa infatti influenza pesantemente tutte le successive. Peraltro, non sempre è possibile capire con esattezza se ci si trovi di fronte ad una brillante vittoria o a una cocente sconfitta, dal momento che alcune missioni sono volutamente impossibili, mentre altre paiono insormontabili senza esserlo effettivamente, a patto di usare la giusta strategia. Ciò fa sì che il giocatore possa immergersi completamente nelle vicende, abbandonando la sindrome della "performance" e limitandosi a fare semplicemente del proprio meglio, senza essere per questo privato di un congruo sviluppo della trama.

Con il conforto di un motore grafico che ha le radici nell'originale - ma che è stato migliorato fino ad essere irriconoscibile - i Volition hanno fatto di questo nuovo titolo un vero e proprio tripudio di mezzi spaziali: il gioco conta qualcosa come 90 differenti astronavi, 40 delle quali assolutamente inedite e ben 12 pilotabili dal giocatore. Le vere protagoniste di *FreeSpace 2* sono comunque le grandi navi ammiraglie, che già avevano giocato un ruolo di prima grandezza (è proprio il caso di dirlo!) nel titolo che inaugurò la serie. *Conflict FreeSpace* è stato, infatti, il primo simulatore a rendere graficamente la differenza esistente tra le dimensioni delle mastodontiche corazzate e quelle dei piccoli caccia d'attacco, sulla base un corretto rapporto di scala. Bene, in questo seguito gli incrociatori spaziali sono circa 12 volte più grandi di quelli visti in *FreeSpace*, fino a raggiungere i 6 chilometri di lunghezza! Non solo...Le astronavi ammiraglie sono ora dotate di una sterminata quantità di torrette difensive (fino a 60) e di numerosi sotto–sistemi che possono essere danneggiati e distrutti tramite attacchi opportunamente condotti e coordinati. Le capacità difensive degli immensi incrociatori sono state decisamente incrementate soprattutto con l'introduzione delle potentissime "armi a raggi", fasci coesi di luce in grado di disintegrare un caccia avversario con un singolo colpo ben assestato. E se è vero che queste armi straordinarie possono trasformare un attacco diretto alle navi madri in un vero e proprio incubo, assistere allo spettacolo di due incrociatori che si scontrano in campo aperto, in un baluginare di enormi fasci bluastri, è uno spettacolo che, credeteci, da solo potrebbe valere il prezzo di *FreeSpace 2*.

La palma del miglior effetto speciale mai visto in un gioco di combattimento spaziale spetta comunque alle **"nebulose"**, un'altra esclusiva assoluta del nuovo titolo dei Volition. Si tratta di una sorta di "nebbia spaziale", un ammasso di particelle cariche di elettricità che riducono drasticamente la visibilità e interferiscono con i sistemi di rilevazione di bordo delle astronavi. Ciò significa che, al di là della spettacolarità del loro aspetto – immensi aloni translucidi pulsanti e a densità variabile – le nebulose conferiscono ulteriore spessore strategico al combattimento. Laddove i sensori cessano di funzionare correttamente è infatti possibile tanto nascondersi, quanto cadere vittime di agguati tesi subdolamente dal nemico, senza neppure la possibilità di agganciare le astronavi avversarie con i sistemi di puntamento collegati ai radar di bordo. Come se ciò non bastasse, l'alta concentrazione di ioni presenti nelle nebulose può scatenare violente "tempeste elettroniche", con tanto di fulmini in grado di azzerare temporaneamente i sistemi di navigazione delle astronavi. Per quanto abbiamo potuto sperimentare nelle versioni beta del gioco, la presenza delle nebulose contribuiscono a rendere le missioni decisamente emozionanti... Va da sé che il giocatore avrà a disposizione più di

FreeSpace 2 include anche Fred 2, un sofisticatissimo editor di missioni che coniuga potenza e flessibilità.

La fantasia dei designer di Volition non ha confini: di tanto in tanto appaiono astronavi che paiono uscite da un film di Batman.

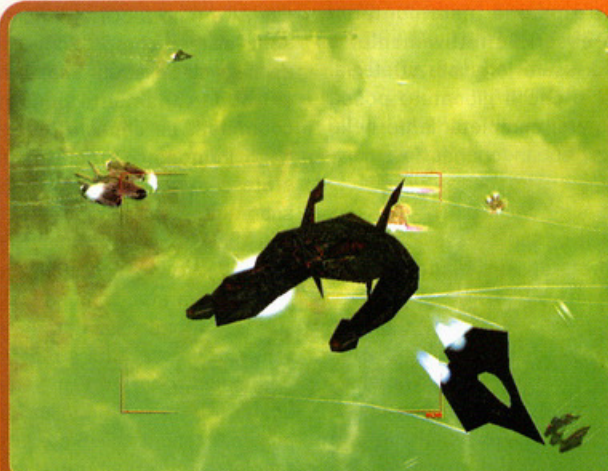
Ancora una nebulosa. Si noti l'effetto di translucenza che fa affiorare a poco a poco la colossale nave ammiraglia tra le pieghe dell'ammasso gassoso...

AWACS è l'acronimo per Airborne Warning And Control System con il quale si sogliono indicare gli aerei-radar, specializzati nella guerra elettronica e nel coordinamento delle attività di sorveglianza e intercettazione. Sebbene questa tipologia di aerei abbia solleticato la curiosità popolare per via dell'enorme disco radar che spesso appare sulla parte superiore della fusoliera, il più sofisticato AWACS della Nato, l'E8A JStars ne è privo, avendo un'enorme gondola ventrale, capace di rilevare bersagli fino a una distanza di 257 Km.

uno strumento per aver ragione di questi curiosi fenomeni spaziali, a cominciare da alcune astronavi **AWACS** in grado di facilitare l'ingaggio dei bersagli nemici e speciali missili in grado di rimanere puntati sul bersaglio anche in condizioni "atmosferiche" particolarmente avverse. Chi a suo tempo si cimentò con il modesto multiplayer di *Conflict Freespace* potrebbe nutrire qualche dubbio anche in merito all'efficacia "on-line" di questo seguito. Ma, a quanto ci è stato dato modo di provare, sbaglierebbe clamorosamente. Oltre alle classiche modalità cooperative e all'oramai scontato "deathmatch" (comunque assente nell'originale), i Volition hanno aggiunto la "Squad Wars", una competizione alla quale si può accedere gratuitamente sui server PXO (gestiti congiuntamente da Volition e Parallax) e che vede i giocatori, divisi in squadre, lottare gli uni contro gli altri per conquistare e mantenere il controllo su porzioni di mappe stellari. Non solo i giocatori possono adottare un proprio logo che verrà esposto su ogni mezzo appartenente alla medesima squadriglia, ma possono anche tenere sott'occhio l'andamento dei combattimenti controllando sulla mappa i settori che sono riusciti ad aggiudicarsi e quelli che invece sono ancora in mano al nemico. Un piatto alquanto ricco dunque, ulteriormente impreziosito dalla presenza di FRED 2, un editor flessibile e potente che permette di approntare in maniera piuttosto rapida missioni decisamente sofisticate. Le probabilità che i Volition siano in procinto di bissare il loro precedente successo si fanno sempre più alte...

Le potenti armi a raggi, oltre ad innalzare il livello di spettacolarità dei combattimenti, rendono il gioco quanto mai pericoloso: il "game over" è sempre dietro l'angolo...

L'interfaccia di gioco, priva di una vera e propria rappresentazione del cockpit delle astronavi, è rimasta estremamente sobria e funzionale.

Le esplosioni alle quali si può assistere in *FreeSpace 2* sono probabilmente le più spettacolari mai viste in un simulatore di combattimento spaziale

Gli effetti grafici con i quali sono state realizzate le nebulose sono di una bellezza che lascia senza fiato.

Lanciati nel più grande gioco di strategia di sempre attraverso sei millenni e tre grandissimi mondi accuratamente dettagliati

3 giochi in 1

Civilization II versione estesa

Pensaci: il classico CIVILIZATION II con in più:

- Timeline allungata su Alpha Centauri.
- Più Unità, più possibilità e Meraviglie che mai.
- Nuova grafica animata e giocabilità più estesa ed approfondita.
- Giocabilità multiplayer fino a 7 giocatori.

Universo di Lalande 21185

Prova ad immaginare: una versione fantascientifica di Civilization II. Sei costretto ad un atterraggio di fortuna sul pianeta TERRAN e qui dovrai cercare di colonizzare le stazioni spaziali abbandonate e i mortiferi impianti di gas.
Gioca su quattro "piani" simultaneamente avanzando attraverso ingressi a mappe collegate.
Obiettivo finale: tornare a casa sano e salvo!

Il Mondo di Midgard

Prova ad immaginare... una versione fantasy di Civilization II. Affronta battaglie di portata epica con i mitici e leggendari rulers sotto i mari, sopra le nuvole e nelle zone più profonde e oscure della terra.

CIVILIZATION II
TEST OF TIME

Il Nuovo Capitolo del più grande gioco di Strategia.

MICROPROSE
WWW.MICROPROSE.COM

www.leaderspa.it

FARAON

Di Mauro Ortolani

IL GIOCO DELLE PIRAMIDI

Lo sviluppo di una comunità funzionante all'ombra delle piramidi richiede abilità e, possibilmente, una buona conoscenza dell'impero romano

www.impressionsgames.com
Uscita prevista: dicembre
Editore: Sierra
Sviluppatore: Impressions
Distributore: Leader

Ci sono almeno due buoni motivi per cui le informazioni riguardo questo gioco e, di conseguenza, la lettura di queste pagine, potrebbero interessarvi: il primo riguarda ovviamente l'Egitto e i suoi misteri; il secondo riguarda invece *Caesar 3*, gioco di gestione e strategia pubblicato dalla Sierra più o meno un anno fa. Faraon ha a che fare con entrambe le cose, essendo il diretto successore del succitato Caesar 3 ed essendo ambientato nell'antico **Egitto**. La serie *Caesar* ha sempre riscosso un grande successo tra gli appassionati del genere e, in particolare, l'ultimo episodio è riuscito nell'intento di riscuotere consensi pressoché unanimi sia presso la stampa specializzata, sia da parte dei giocatori. Tutto ciò grazie a un perfetto bilanciamento dei vari elementi, a una grafica molto accattivante, a una incredibile serie di variabili che rendevano il gioco diverso di volta in volta e, soprattutto, grazie a una giocabilità immediata che permetteva di stabilire un feeling con il gioco nonostante la grande quantità di dati da tenere sotto controllo e la complessità del fattore gestionale. Alla Impressions avevano creato il classico esempio di "ancora cinque minuti e poi smetto" e l'efficienza dell'interfaccia agevolava ulteriormente la sensazione di "dipendenza" che il gioco riusciva a dare. Consci del fatto che un titolo del genere poteva essere difficilmente migliorato, i programmatori hanno preferito mantenere quasi del tutto inalterata la struttura variando però l'ambientazione. È più o meno in questo modo che *Caesar 3* è diventato *Faraon*. Naturalmente, non si tratta di una pura e semplice trasposizione, in quanto gli Impressions hanno intelligentemente compreso che lo sviluppo di una città in un epoca tanto diversa avrebbe comportato differenti problematiche e differenti esigenze. Prepariamoci quindi ad analizzare nel dettaglio quello che ci attenderà se vorremo intraprendere la carriera di **faraone**. Prima di tutto è necessario comprendere come l'antico Egitto fosse in completa balia dei capricci del Nilo per ciò che riguardava l'agricoltura e, di conseguenza, il cibo. Data la natura desertica del paesaggio era possibile effettuare la semina solo dopo le piene del grande fiume, quando il terreno veniva reso fertile dall'ac-

I motivi per una vacanza in **Egitto** sono molto numerosi anche aldilà del puro interesse storico e archeologico il paese offre grandi attrattive e paesaggi affascinanti. Non è un caso che il numero dei turisti sia elevato e che abbia superato di gran lunga i tre milioni di persone all'anno con prevalenza di turisti europei. Per maggiori informazioni rivolgetevi al sito indicato qui di seguito:
http://www.idsc.gov.eg/tourism/information/guide/tour_inf.HTM

Tra i numerosi esistiti, Akhnaton è forse il più misterioso **faraone**. Chiamato anche "Il viaggiatore" fu il promulgatore del monoteismo, poi soppiantato dal culto dei molti dei. Regnò in Egitto nel 1350 Avanti Cristo e fu contrastato al punto che il suo imperò crollò. A quel punto gli egittologi ne hanno perso le tracce. Akhnaton sembra infatti essere completamente scomparso, così come la sua mummia, che non fu mai ritrovata.

Un reparto militare schierato e pronto per la battaglia. Le bighe serviranno come arieti contro la fanteria nemica.

Opere come questa daranno prestigio alla vostra città e attireranno I benefici delle divinità.

Una volta completata, questa piramide occuperà tutto lo schermo. Davvero imponente.

Il Nilo, il grande fiume. La vostra salvezza e la vostra dannazione al tempo stesso.

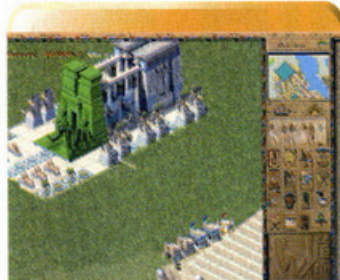
Più volte citato all'interno dell'articolo, **Caesar 3** rappresenta al meglio la categoria dei titoli in grado di creare dipendenza in chi li gioca. La struttura stessa del gioco prevede avvenimenti continui e situazioni in costante mutamento per cui risulta immensamente difficile staccarsi dal monitor anche dopo molte ore di gioco. Se non avete mai amato giochi di questo genere, Caesar 3 vi farà quasi certamente cambiare idea.

Non sapete leggere I geroglifici e siete spaventati dall'interfaccia? Niente paura, c'è la traduzione!

qua. Questo fenomeno è stato perfettamente ricreato nel gioco, complicando ulteriormente l'aspetto relativo all'approvvigionamento di cibo per gli abitanti della vostra città. C'è anche un'altro fenomeno che i programmatori, che si sono ampiamente documentati prima di mettersi al lavoro, hanno tenuto in considerazione ed è l'inattività della popolazione nei mesi in cui non era possibile coltivare la terra. Per tenere impegnati i cittadini, il governo istituiva la costruzione di imponenti monumenti e tutti avrete capito che mi riferisco alle piramidi e alle sfingi. In *Faraon*, una delle attività più interessanti, e divertenti, è la costruzione di questi enormi mausolei, ricreati con perizia anche per ciò che riguarda la fase della loro edificazione tramite passerelle, cave di marmo ed enormi quantità di uomini impiegati nell'opera. Naturalmente le piramidi sono solo una delle opere che potrete intraprendere, in quanto vi verrà data la possibilità di costruire altre meraviglie come il tempio di Luxor o la Sfinge. Per rendere giustizia a tutte queste meraviglie, il motore grafico è stato tirato a lucido, ma oltre al migliorato impatto visivo sono stati introdotti mutamenti nell'interfaccia, una migliorata gestione della mappa e un maggior numero di unità militari. Riguardo queste ultime è d'obbligo precisare che, in base alle vostre preferenze, potrete decidere di sviluppare una comunità più propensa agli scontri bellici oppure dedita al commercio. Nel primo caso potrete contare, oltre che sulle unità appiedate, anche sulle leggendarie bighe e, novità, su navi da battaglia che potrete utilizzare per speronare e affondare le imbarcazioni avversarie. Il lato strategico è stato accentuato anche dall'inserimento di una mappa dinamica. Diversamente da quella presente in *Caesar 3*, infatti, la mappa è ora utilizzabile per stabilire gli spostamenti delle armate oltre che per controllare le città con le quali stabilire un eventuale commercio. È stata anche mantenuta l'opzione di dedicarsi allo sviluppo di una città senza doversi preoccupare troppo degli attacchi militari e godersi esclusivamente il piacere di vedere il proprio villaggio crescere ed espandersi da poche baracche fino a un immenso agglomerato urbano. Altra novità interessante riguarda il rapporto con gli dei. Chi ha giocato **Caesar 3** ricorderà che le numerose divinità erano assai gelose l'una dell'altra e mettevano il giocatore nell'obbligo di erigere continuamente templi a loro dedicati. In *Faraon*, l'unica divinità riconosciuta è Osiride, e a lei andranno indirizzati tutti gli sforzi. In cambio di sontuosi templi, la divinità vi ricompenserà con raccolti più ricchi o eventi particolari che faciliteranno la vostra impresa. Un'altra particolarità simpatica è che le varie campagne che compongono il gioco vi vedono impegnati più in un ruolo di supervisore che non di governatore vero e proprio. Il motivo di questa scelta dipende dal fatto che lo scorrere del tempo fa sì che le dinastie di sovrani si succedano e che un faraone lasci, per ovvie ragioni di dipartita dal mondo terrestre, il suo posto a un altro faraone. Altre novità si possono trovare nei sistemi di approvvigionamento del cibo. Venendo a mancare la costanza dei raccolti a causa delle piene del Nilo, come già spiegato poc'anzi, bisognerà ricorrere alla caccia.

Una città in piena espansione. Graficamente il prodotto sembra essere ancora più curato del precedente.

La costruzione di una Sfinge è seconda, in termini di tempo e di risorse impiegate, solo a quella di una piramide.

Questa avviene in un modo molto simile a quanto già visto in *Age of Empires*, con la possibilità di inviare dei cacciatori nelle vicinanze in cerca di selvaggina da abbattere. Le campagne saranno naturalmente il cuore del gioco, ma sono stati introdotti diversi scenari separati, tra i quali anche alcuni tutorial che vi aiuteranno a familiarizzare con i vari aspetti del gioco. Sempre a proposito degli scenari, pare ormai certa l'inclusione di un editor che permetterà la personalizzazione e la creazione di scenari e mappe che potranno essere poi scambiate in rete con altri giocatori. Le suddette mappe potranno essere regolate al livello di difficoltà selezionabile tra i tre presenti, opzione assente nel precedente titolo. Come vi anticipavo prima, i programmatori della Impressions hanno fatto molti sforzi perché il tutto fosse il più possibile preciso dal punto di vista storico, facendo ricorso ad alcuni espedienti quando la Storia andava a cozzare con la giocabilità. Un esempio su tutti è quello delle passerelle tramite le quali gli schiavi trasportano i massi da un piano all'altro della piramide in costruzione. Alcuni esperti, infatti, si dicono certi del fatto che gli egizi utilizzassero in realtà delle rampe inclinate che partivano da molto lontano. Il fatto è sembrato immediatamente poco pratico ai programmatori, oltre che poco verosimile. Data l'altezza delle piramidi, tali rampe avrebbero dovuto essere lunghe chilometri per poter permettere un trasporto efficace delle pesanti pietre utilizzate per la costruzione. Probabilmente non conosceremo mai la verità su questo e su molti altri aspetti della vita e dei costumi del popolo egizio, ma il fatto che alla Impressions ci abbiano pensato ci rassicura sulla loro buona fede nella progettazione del gioco.

Opere come questa daranno prestigio alla vostra città e attireranno I benefici delle divinità.

Non sapete leggere I geroglifici e siete spaventati dall'interfaccia? Niente paura, c'è la traduzione!

Insomma, per chiudere, se con *Caesar 3* si parlava dei fatidici "cinque minuti prima di smettere", con Faraon le cose potrebbero peggiorare; a tutto svantaggio della vostra vita sociale. N

Ecco le passerelle che cito nell'articolo, utilizzate su questa piramide ormai prossima al completamento.

Di Diego Cossetta

La fantasia al potere!

Cosa dire delle preghiere di chi invocava a gran voce un gioco diverso dagli altri e che per una volta uscisse dagli schemi? Beh...eccoli accontentati!

www.acclaim.com
Uscita prevista: Autunno 1999
Editore: Acclaim
Sviluppatore: Criterion Studios
Distributore: Halifax

Qualcuno di voi si ricorda di *Ski Or Die*? Vabbè...vi basti allora sapere che si trattava di un giochino risalente ad almeno sei o sette anni fa in cui l'unico scopo era quello di compiere spettacolari evoluzioni con uno snowboard e di racimolare più punti possibile. Banale? Noioso? Fidatevi, non sapete cosa state dicendo!!! Si da infatti il caso che - una volta capite le sequenze di base dei tasti necessarie per realizzare le varie figure - la voglia di diventare sempre più bravi, di fissare il nuovo record della pista, di compiere sempre più acrobazie nello stesso intervallo di tempo o semplicemente di cimentarsi in salti sempre più spettacolari e complessi, faceva sì che staccarsi dal monitor diventava un'impresa! Mi ricordo delle mega sfide con i miei amici per chi realizzava il miglior punteggio durante la gara, o di tutti i foglietti su cui segnavo le infernali combo che andavo di giorno in giorno imparando...e pensare che si trattava semplicemente di un giochino che stava su un floppy solo e che poteva vantare una ben misera grafica dove credo che il numero dei colori su schermo non raggiungesse nemmeno le tre cifre. Beh...sappiate che oggi (a meno di quattro mesi dal nuovo millennio) i programmatori dei Criterion Studios hanno pensato bene di dare una bella rinfrescata all'aspetto grafico, di rendere il tutto molto più moderno, e di realizzare un titolo che mantenesse pressoché invariati i due parametri che hanno fatto la fortuna di *Ski Or Die*: schema di gioco e giocabilità.
Anche questa volta lo scopo sarà racimolare i punti assegnati dalla giuria alle vostre performance, ma stavolta quello che dovrete cavalcare non sarà uno snowboard: l'ambientazione di *Trickstyle* è infatti collocata in un futuro non ben precisato dove però cyborg e raggi laser sono all'ordine del giorno...preparatevi dunque a poggiare i piedi su avanzatissimi skateboard fluttuanti nel vuoto in perfetto stile "Ritorno al Futuro".
Ma vediamo in breve cosa vi attenderà all'**uscita** di quello che secondo me potrebbe davvero essere un gran bel gioco...
Cominciamo col dire che prima di calarvi in pista avrete la possibilità di crearvi un profilo personalizzato

Ecco la sezione dedicata alla selezione del vostro atleta: tra uomini e donne in tutto ci saranno 9 personaggi. Sul lato destro sono indicate le quattro abilità principali e il loro valore.

L'immagine non rende molto l'idea della dinamicità, ma questo giro a 360° è un vero spettacolo: non mi sono mai divertito tanto a preparare le foto per un articolo!

Ecco il vostro istruttore: alla fine di ogni prova vi darà una serie di indizi e vi fornirà la sequenza dei tasti necessaria per una nuova figura.

Quanto manca all' **uscita** di Trickstyle? Il gioco è uscito ufficialmente sul mercato estero il 9/9/99 (data appositamente scelto per il lancio dell'attesissima versione per Dreamcast): la versione PC seguirà a breve, ma se siete curiosi e desiderate saperne qualcosa di più, se volete potete provare a dare un'occhiata direttamente al sito della software house all'indirizzo **www.acclaim.com.**

La realizzazione grafica sarà nel suo insieme contraddistinta da un aspetto molto "fumettosá oltre ai ritratti dei personaggi e alle schermate d'intermezzo, infatti, anche i movimenti dei protagonisti saranno caratterizzati da un sapore squisitamente nipponico e ricorderanno molto da vicino quelli dei personaggi di una moltitudine di picchiaduro che al giorno d'oggi affollano centinaia di titoli per console. E a proposito di fumetti, ditemi se la faccia del vostro **istruttore** non assomiglia come una goccia d'acqua a quella del mutante con gli artigli targato Marvel più famoso del mondo??? Se troverete particolarmente scomoda la mappa dei tasti di default potrete in qualsiasi momento decidere di personalizzare il vostro sistema di controllo. Da sottolineare come il programma riconosca automaticamente tutte le eventuali periferiche di gioco installate (come per esempio il mio Gamepad della Gravis) e mantenga le impostazioni di Windows senza richiedere ulteriori calibrazioni.

dove salvare tutti i vostri progressi e i vostri punteggi; una volta fatto ciò non vi resterà che scegliere il vostro alter ego virtuale in base alle abilità che lo caratterizzano e che faranno sì che il vostro campione sia più o meno agile nelle diverse specialità che vi verranno riassunte in modo chiaro e conciso su schermo, grazie a una serie di Ben presto farete la vostra trionfale entrata in pista, ma ci sarà ben poco da esaltarsi almeno per il momento: si dà infatti il caso che agli inizi sarete in grado di fare ben poco, dato che l'unica cosa che vi riuscirà sarà quella di saltare. Per

Grazie alle rampe presenti in alcuni punti del velodromo, potrete spiccare salti davvero notevoli: in questi casi l'inquadratura cambierà all'improvviso e verrete ripresi dall'alto.

Oltre alla visuale in terza persona, saranno disponibili tutta una serie di inquadrature che vi permetteranno di osservare le vostre esibizioni dall'esterno e da una telecamera fissa posta ai bordi della pista.

potervi impratichire nelle diverse figure e nelle combinazioni di tasti necessarie per eseguirle dovrete infatti sostenere tutta una serie di prove, che da un lato fungeranno da vero e proprio tutorial, mentre

Di solito le prove per ottenere le nuove combo consisteranno nella raccolta entro un certo limite di tempo di quelle sfere luminose che sono state sparse per l'arena dall'istruttore.

di mettere insieme già un discreto numero di evoluzioni che faranno la gioia di tutti gli esteti dello skate. Oltre alle combo di tasti necessarie per esibirvi, l'**istruttore** che troverete nell'arena vi suggerirà talvolta

Un'altra posizione da funambolo: sdraiati sulla vostra tavola potrete raggiungere velocità davvero elevate...ma attenti a non ribaltarvi!

dall'altro vi permetteranno di accumulare punti e di aprirvi la strada verso una serie di piste e arene prima chiuse. Ogni volta che supererete con successo ciascuna prova, vi verranno svelati nuovi trucchi e abilitate combinazioni di tasti in precedenza inattive: il tempo di tre o quattro test e sarete in grado

Per i fanatici delle sfide in **multiplayer** con l'amico del cuore, una perla che farà la gioia di moltissimi di voi: oltre che nelle gare su LAN, infatti, potrete qui cimentarvi in entusiasmanti partite in modalità split screen, che vi permetteranno di saccagnare l'amico di turno tenendolo comodamente a portata di mano per eventuali punizioni corporee magari necessarie in seguito alla vostra sconfitta. Da notare tra l'altro come, nonostante le notevoli dimensioni delle figure che si muovono su schermo, il gioco non subirà il benché minimo rallentamento rispetto alla modalità in single player.

anche una serie di trucchetti di fondamentale importanza per poter riuscire a tirare fuori il meglio dalla propria tavola: e a proposito di quest'ultima, da sottolineare il fatto che anch'essa potrà essere scelta prima dell'inizio della performance, in modo da poter adattare al meglio le caratteristiche dell'atleta a quelle dell'attrezzo.

In generale l'aspetto grafico nell'insieme sarà davvero gradevole e i possessori di una scheda acceleratrice 3D potranno godersi tutta una serie di effetti di luce e di perle a livello grafico che faranno la gioia anche degli occhi più esigenti. Dal punto di vista dell'audio, vi farà invece piacere sapere che sul CD saranno presenti una decina di tracce audio molto "cattive" che non avranno altro effetto se non quello di far aumentare l'adrenalina nel sangue e il livello di esaltazione di ciascun giocatore. Come è abbastanza ovvio che sia, potrete scegliere tra quelli disponibili il sistema di controllo che preferite, non dimenticandosi però che per usare un sistema diverso dalla tastiera dovrete possedere almeno un joypad a 8 tasti, visto il gran numero di bottoni necessari per poter eseguire tutti gli esercizi richiesti.

Come già accennato, talvolta vi capiterà di giocare utilizzando le inquadrature più strane: alcune di esse non saranno però il massimo della comodità per gestire i movimenti del vostro alter ego.

1:34 119 KPH collect 4\9 score 0095

Utilizzando il turbo potrete anche incanalare la vostra tavola sulle magneto-rotaie che si snodano in alcuni livelli per tutto il velodromo...altro che montagne russe!

Anche quando non sarete ancora in grado di realizzare nessuna figura potrete dare spettacolo con un semplice salto: davvero notevole!

Per quel che riguarda la lingua, inutile dire che il gioco sarà nella sua versione definitiva interamente localizzato anche per quel che riguarda la nostra penisola e di conseguenza interamente tradotto in italiano.

Da segnalare senza ombra di dubbio la presenza del **multiplayer** che – oltre a offrire le classiche possibilità per il gioco su rete locale – sembra proporrà una vera e propria primizia per gli amanti degli scontri uno-a-uno.

Concludo ricordandovi che la versione definitiva di *Trickstyle* (che conterrà ben 15 differenti prove, 3 sottogiochi e tutta una serie di migliorie che nella versione da me provata non erano state ancora implementate) dovrebbe vedere la luce per questo autunno.

Ave a voi.

INTRO

Se siete nuovi lettori di Next Gamer, in queste due pagine troverete tutto ciò che vi serve per capire a fondo il nostro sistema di valutazione. Come vi accorgerete abbiamo deciso di separare il classico giudizio globale in due valutazioni a se stanti, una per il gioco singolo e una per il gioco multiplayer (il primo in centesimi e il secondo in decimi), in quanto crediamo che questo secondo aspetto ricopra ormai un'importanza rilevante nel valore di un prodotto, senza contare che, in alcuni casi, è proprio l'aspetto multigiocatore che rende un gioco degno di essere acquistato. Potrà dunque capitare di vedere titoli che riceveranno valutazioni discordanti nei due aspetti, ma, a questo punto, starà a voi decidere secondo le vostre esigenze e i vostri desideri se è un prodotto adatto a voi. Inoltre, vorrei porre l'accento sul nostro metro di giudizio: è tendenza comune valutare un gioco in una scala centesimale utilizzando solo un piccolo raggio di voti, spesso alti... Non commentiamo tale scelta, ma abbiamo deciso di non fare la stessa cosa: la nostra scala di valori sarà usata in tutta la sua lunghezza, secondo i criteri che potrete trovare qui sotto.

1 - 39

Il margine è ampio, ma resta chiaro che difficilmente un gioco in questa fascia sia meritevole anche solo del semplice pensiero di essere acquistato... Siamo arrivati a un livello di evoluzione tecnica, studio e investimento, che difficilmente vedremo titoli "immeritevoli" di tale voto... anche perché verrebbero messi da parte per dare più spazio ai videogiochi veri... o almeno ce lo auguriamo.

40 - 49

Non siamo nella fascia del peggio assoluto, ma, in ogni caso, una votazione del genere indica la presenza di numerosi problemi: dal concept, alla realizzazione tecnica e così via... Si tratterà di titoli che difficilmente vorrete acquistare, a meno, probabilmente, di qualche strano legame affettivo che vi lega a loro (la ragazza che vi piace è la figlia del programmatore?)...

50 - 59

La scala sale, così come la qualità del titolo in questione... tuttavia un giudizio di questo tipo vuol dire ancora un'insufficienza. Il gioco non è certo pessimo, ma soffre di problemi che gli impediscono di raggiungere il giusto livello, penalizzando il divertimento del giocatore. Siamo ai margini dell'acquisto per collezionismo o passione folle per il genere (e un sacco di denaro da spendere...).

60 - 69

Un prodotto a questo livello guadagna a pieno titolo la sufficienza per noi di Next Gamer. Probabilmente non passerà alla storia come pietra miliare del genere, ma nemmeno finirà nel "dimenticatoio". Se il genere vi attira potreste anche pensarci, a patto di aver prima sviscerato gli altri prodotti più "forti", sicuramente presenti sul mercato.

70 - 79

Rientriamo già in un campo decisamente positivo. Il gioco risulta gradevole e ben studiato, ma pecca in aspetti più profondi che gli precludono l'accesso alle "alte sfere". Se non avete problemi di carattere finanziario, tipo un mutuo della casa da pagare, non dimenticatevi di dare uno sguardo ai prodotti di questa fascia, potrebbero soddisfare i vostri desideri di accaniti videogiocatori.

80 - 84

Le fasce di giudizio si restringono e i giochi cominciano a richiedere un'attenzione al particolare. Si tratta di prodotti molto buoni, ma che non possiedono quell'attenzione al dettaglio necessaria al meglio, oppure che presentano piccoli problemi, non eccessivamente fastidiosi. Si tratta comunque di prodotti per cui l'acquisto va seriamente ponderato.

85 - 89

Siamo finalmente ai piani alti e i giochi in questa fascia saranno meritevoli della "Silver Award" di Next Gamer. Un acquisto quasi obbligato per gli appassionati del genere in questione e, in ogni caso, un ottimo gioco che, magari, pecca solo di originalità o non è del tutto esente da minimi difetti.

SILVER AWARD

90 - 94

La fascia d'élite che contraddistingue i giochi di alto livello qualitativo e divertimento e che farà loro guadagnare il "Gold Award" di Next Gamer. Sarebbe un delitto non acquistarli se siete appassionati, mentre se non lo siete, provando uno di questi titoli potreste diventarlo. I classici titoli che meritano senza remore "i sudati risparmi"

95 - 99

Quando il lavoro di un genio si concretizza in videogioco, capolavori di tale portata a cui non potrete fare a meno, se non vorrete abbandonare per sempre il ruolo di videogiocatore. Ne vedrete pochi e, in genere, segneranno una netta evoluzione di un genere o una brillante dimostrazione di originalità e studio tecnico. Avranno il "Blood Award", in quanto dovrebbero essere vietati per legge a causa della dipendenza che potrebbero causarvi!

SINGLE PLAYER

MULTIPLAYER

1-4 «« L'opzione multiplayer c'è, ma sarebbe meglio che non ci fosse. Appare evidente che si tratta di un'aggiunta fatta nei tempi morti di lavorazione, al solo scopo di offrire una possibilità in più senza però curarne i dettagli. A questo livello, sarebbe stato meglio farne a meno...

5 «« Ancora nell'insufficienza, una votazione di questo tipo indica la presenza di parecchi problemi nel gioco multiplayer, sia di ordine tecnico (bug, disconnessioni, eccessiva latenza), sia di ordine di design (mancanza di opzioni, pessimo bilanciamento delle armi, ecc.).

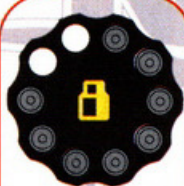
6 «« Da questa votazione un gioco comincia a mostrare una modalità multiplayer divertente e ben costruita. Esistono ancora problemi di fondo, come un'eccessiva lentezza via Internet o uno scarno numero di opzioni, ma è anche auspicabile un miglioramento attraverso future patch.

7 «« Il multiplayer del titolo in questione appare ben fatto e sicuramente coinvolgente. Presenta molte buone caratteristiche e soprattutto più modalità di gioco in cui cimentarsi. Manca, però, ancora qualcosa che gli consenta di arrivare ai massimi livelli.

8 «« Da questo giudizio in poi, la modalità multiplayer verrà premiata con il nostro bollino di qualità. A questi livelli, se siete appassionati e avete la possibilità di farlo, un gioco merita l'acquisto anche solo per la modalità a più giocatori.

9 «« Una vera pietra miliare del gioco multiplayer: un titolo con questa votazione offre una varietà di modalità notevole (alcune anche di indiscussa originalità), un bilanciamento di forze quasi perfetto e una velocità di connessione invidiabile. Un gioiello che tutti dovrebbero provare.

10 «« Il re indiscusso di tutti i giochi in multiplayer, lo vedrete in rarissime occasioni, ma quando lo daremo, assicuratevi di provarlo... non ve ne pentirete! Probabilmente, l'unico titolo oggi degno di questo voto è Quake 2, grazie anche alle sue grandi caratteristiche di espandibilità. »»

GAUGE

SINGLE PLAYER — 90

MULTIPLAYER — 8

What u Need

Homeworld non scherza, vi consigliamo vivamente di NON limitarvi alla configurazione minima che comprende un P200 MMX, 32 Mbyte di Ram, un lettore cd-rom 4X e poco meno di 200 MB di spazio libero su disco fisso. Dateci retta e procuratevi almeno un P2 300 che disponga anche di 64 MB di memoria.

In questa parte della scheda potrete trovare tutti i dati tecnici relativi al gioco provato. Oltre ai requisiti minimi indicati dal produttore, all'interno di **What u Need** ci sarà anche il parere del redattore sul sistema consigliato per ottenere il meglio dal titolo esaminato. Insieme ai dati sull'hardware troverete, ove necessario, l'elenco delle API (Application Program Interface) ssupportate per l'accelerazione, sia dal punto di vista grafico, sia da quello sonoro.

Alternative

Starcraft (Blizzard)
È quello che si dice un evergreen. Pur cominciando ad avere una certa età, continua a sfoggiare alcune tra le migliori unità mai viste in un RTS, e, soprattutto uno straordinario equilibrio strategico tra le tre fazioni disponibili che offre una sfida multiplayer molto varia e bilanciata.

Total Annilation Kingdom (GT Interactive)
Esteticamente splendido, *Total Annilation Kingdom* non rappresenta quell'evoluzione di *Total Annhilation* che sarebbe stato invece lecito aspettarsi. La campagna è davvero interessante, soprattutto perché permette di guidare i destini di tutte le fazioni. Peccato per l'intelligenza artificiale, non sempre all'altezza del compito.

Difficile che un gioco sia talmente originale da non avere altri titoli del suo stesso tipo che possono rappresentare valide **alternative** al suo acquisto. In questa parte della scheda ne troverete sempre due e indicheranno i due prodotti (normalmente i migliori nel loro genere) più simili a quello recensito, o per tipologia, o per attinenza con gli argomenti trattati. Badate bene al fatto che le alternative fornite riguarderanno solo titoli già disponibili o, al limite, recensiti nello stesso numero di NG.

L'Editore è la società che si occupa di commercializzare il gioco in tutto il mondo. Si tratta spesso di società straniere che utilizzano i distributori per portare i loro titoli in Italia.

L'indirizzo Web indica la pagina Internet che tratta direttamente del gioco; al suo interno potrete trovare informazioni aggiuntive, patch e altro materiale relativo al titolo.

Lo Sviluppatore è il gruppo di programmazione che si è occupato della realizzazione del gioco. Nel caso leggiate "Interno", il prodotto è sviluppato dall'Editore.

www.sierra.com
Editore: Sierra
Sviluppatore: Relic
Distributore: Leader

Come specificato per l'Editore, **il Distributore** è la società che, in Italia, si occupa della distribuzione del gioco in tutti i negozi. Non è il riferimento per l'acquisto di voi utenti finali, ma spesso tali società mettono a disposizione dei videogiocatori un servizio di aiuti per problemi tecnici relativi ai giochi da loro distribuiti.

Di Carlo Barone

L'uomo, la macchina, l'importanza della carne...

SYSTEM SHOCK 2

Guardati hacker! Ansimare e sudare mentre ti muovi attraverso i miei corridoi... Come osi sfidare una perfetta e immortale macchina come me? - Shodan

www.sshock2.com
Editore:Electronic Arts
Sviluppatore:Looking Glass Studios
Distributore:C.T.O.

Una piccola foto spoiler della trama di SS2.... A colloquio con Shodan... Perché? Giocate per scoprirlo!

Pubblicato dalla Origin sul finire del 1994, **System Shock** riuscì a stupire tutti per l'incredibile profondità di gioco che possedeva. Nei panni di un Hacker, a bordo della stazione spaziale Citadel, scoprite che la stazione è caduta sotto il dominio del computer principale, Shodan. Si trattava di un titolo eccelso, coinvolgente e con trovate ancor oggi originali, come la possibilità di entrare fisicamente nel ciberspazio, o impiantarsi diversi sistemi ausiliari dalle funzioni più disparate.

Diventato famoso grazie alla regia di "Robocop" (1987), Paul **Verhoeven**, nato il 18 luglio 1938 ad Amsterdam, è oggi un regista molto apprezzato da tanti appassionati di fantascienza. Una delle sue caratteristiche peculiari è lutilizzo, all'interno dei film, di sketch pubblicitari e televisivi eccessivi e iperrealisti, ma dal taglio autocelebrativo come una qualunque pubblicità di un detersivo.... La sua filmografia comprende The Hollow Man (di prossima uscita), Starship Troopers (1997), Showgirls (1995), Basic Instinct (1992), Total Recall (1990), Flesh & Blood (1985) e la serie televisiva "The Hitchhiker" (1983). Maggiori informazioni sono reperibili a **www.imdb.com.**

Con queste parole, pronunciate con voce tremolante e meccanica, si viene magistralmente catapultati nell'atmosfera del nuovo lavoro dei Looking Glass, reduci dal successo del loro recente *Thief: The Dark Project*. *System Shock 2*, per i videogiocatori un po' più attempati, è una sorta di piacevole ritorno al passato, capace di riportare alla memoria i ricordi di una delle avventure/rpg più belle mai apparse su PC: il primo e originale ***System Shock***. Non mi stupirei se molti di voi avessero sentito questo nome per la prima volta: in un epoca dominata dal successo di *Doom* e *Doom 2* (si parla del lontano 1994), i Looking Glass riuscirono a integrare il movimento in tempo reale in un gioco futuristico dalle infinite possibilità, forti dell'esperienza sviluppata con i due precedenti *Ultima Underworld* (1992). Di acqua sotto i ponti, ormai, ne è passata parecchia, ma l'esperto team di sviluppo ha deciso di dare un seguito alla loro passata creatura, ambientandolo 42 anni dopo gli eventi narrati nel titolo originale. L'accattivante filmato iniziale, che comincia appunto con la frase citata nell'introduzione, ci porta all'epoca del varo della prima nave spaziale capace di poter superare la velocità della luce, utilizzando un taglio televisivo autocelebrativo che ricorda molto lo stile del regista **Verhoeven** per poi compiere un salto temporale di quattro anni indietro dove effettivamente cominciano gli eventi di *System Shock 2*. Il vostro ruolo sarà quello di uno sbarbato, intenzionato ad arruolarsi nell'esercito per "cercare nuove emozioni" (e non avete idea di quante ne troverete...) e la prima parte del gioco è effettivamente rappresentata dalla fase di arruolamento e di scelta delle preliminari assegnazioni, oltre a comprendere una serie di training che vi illustreranno le basi del gioco. In realtà, questa fase introduttiva rappresenta una vera e propria "character generation", come in ogni gioco di ruolo che si rispetti, ma ha il vantaggio di apparire decisamente più coreografica e interattiva... e lo svantaggio di essere un po' lenta. Superato il training, comunque, la prima fondamentale scelta sarà quella della carriera che vorrete perseguire, tra Marina, Corpo dei Marines e Corpi Speciali O.S.A.; a questo punto potrete decidere le assegnazioni (divise in tre gruppi per tre scelte alla volta) e ricevere esperienza e punti bonus nelle caratteristiche del vostro personaggio, a seconda della carriera scelta: optando per la Marina vi specializzerete nelle abilità tecniche, come Marines saprete utilizzare le armi meglio di ogni altra cosa, mentre in qualità di membro dell'O.S.A. sarete sin dall'inizio allenati all'utilizzo dei poteri psichici. Non fate, però, l'errore di pensare che le vostre scelte saranno irrevocabili: durante

Questa che vedete è un'arma aliena: spara tossine che possono danneggiare uomini o anellidi.

tutto il gioco avrete la possibilità di personalizzare ulteriormente il vostro personaggio, sia specializzandovi nella carriera precedentemente prescelta, sia cercando di spaziare tra tutte le abilità che *SS2* offre. Il quarto anno della vostra carriera, dunque, verrete assegnati alla Rickenbacker, nave militare che farà da scorta alla Von Braun, la succitata nave spaziale capace di superare la velocità della luce, ma, al risveglio in seguito all'installazione del vostro impianto cibernetico, la stanza dove vi trovate è deserta, il settore è in via di decompressione, intorno a voi trovate solo cadaveri e, dulcis in fundo, buona parte dei vostri ricordi è andata persa... insomma, non si può certo dire che *System Shock 2* cominci con un caloroso benvenuto...

Chi ha giocato il primo episodio avrà sicuramente avuto una chiara sensazione di deja-vu (o meglio un'imperfezione nel programma, come dichiarato nel grandissimo film **"The Matrix"**): infatti, anche in *SS2*, caratteristica che ne determina in gran parte il fascino, non saprete nulla della trama, ma la scoprirete lentamente, attraverso un'attenta ricostruzione degli eventi, effettuata essenzialmente tramite il ritrovamento dei Log (registrazioni digitali) dell'equipaggio della Von Braun. È proprio in quest'aspetto che si dimostra la maestria dei Looking Glass (o meglio degli Irrational Games, al loro primo lavoro): questi Log contribuiscono non poco ad aggiungere realismo all'ambientazione, dosando con notevole perizia le informazioni date al giocatore. Potrete trovare informazioni utili ai vostri scopi, dettagli sull'accaduto, commenti personali e via dicendo... ma il risultato è che si è sempre affamati di novità e si vuole veramente sapere "che cosa viene dopo", anche a dispetto della generale difficoltà del gioco, che soprattutto nelle prime fasi, vi vedrà spesso ricaricare le partite salvate in seguito a una prematura morte.

La seconda caratteristica peculiare di *SS2* risiede, infatti, nell'assoluta mancanza di interazione con creature viventi: i vostri incontri saranno di due tipi, o cadaveri da perquisire, o creature ostili, seriamente intenzionate a non lasciarvi proseguire oltre... In realtà, poi, avrete l'occasione di ammirare scene inquietanti di fantasmi (o meglio le tracce psichiche) che ripetono le ultime azioni compiute prima della loro morte (un effetto collaterale del vostro impianto cibernetico, come vi verrà spiegato in seguito), anche questo a supporto dell'evoluzione della trama... Ma se credete che la mancanza di altri personaggi di *SS2* sia una limitazione, è bene sapere che viene ampiamente compensata dall'interazione con le "macchine" che verrà richiesta dal gioco. Sì parte dai già citati Log, ma avrete a che fare anche con email, ricerche scientifiche e abilità di hacking, per

Un ibrido in fase avanzata di evoluzione... pane per le mie granate al napalm.

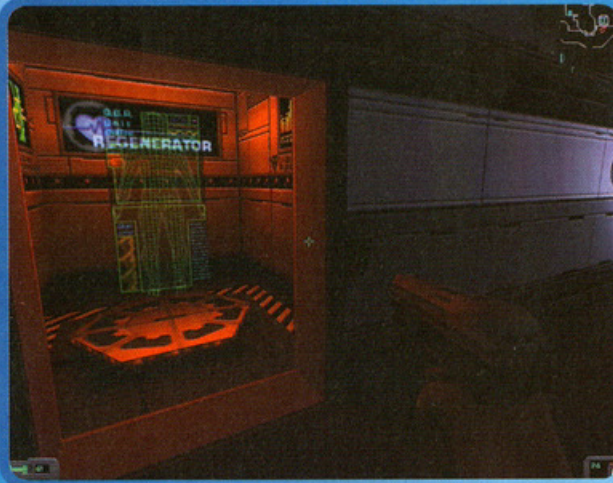
Questi terminali saranno rarissimi: vi permetteranno di aggiungere al vostro personaggio caratteristiche particolari.

"... al vostro risveglio, la stanza dove vi trovate è deserta, il settore è in via di decompressione, intorno a voi trovate solo cadaveri e, dulcis in fundo, buona parte dei vostri ricordi è andata persa..."

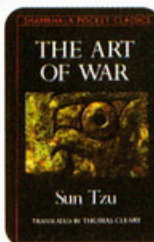
Un magazzino di composti chimici. Li dovrete visitare spesso se vorrete studiare gli oggetti sconosciuti di SS2.

Film evento di questa estate in Italia (alcune sale lo proiettano ancora oggi), **"The Matrix"** è riuscito a portare sul grande schermo molte delle tematiche ciberpunk care agli specialisti, rendendole però appetibili anche per il grande pubblico. Il film ipotizza un futuro in cui le macchine dominano sugli uomini che, ignari della loro condizione, vengono coltivati e immessi in un gigantesco programma di realtà virtuale (Matrix appunto), dove vivono al puro scopo di fornire energia elettrica alle macchine. Spettacolare e ricco di effetti speciali e scene di kung fu, Matrix ha raggiunto vette di successo tali che sono attualmente in sviluppo ben quattro sequel! Squadra che vince non si cambia... Visitate il sito ufficiale **www.whatisthematrix.com.**

Nello spazio è facile sentirsi soli... Per fortuna la scienza futura ha trovato il modo di provvedere a tutti gli istinti umani...

Questo cyberninja sarà un avversario ostico, soprattutto perché ha con sé un oggetto vitale per i vostri scopi.

La macchina di rigenerazione, una volta attivata, vi permetterà di tornare in vita infinite volte, naniti permettendo.

fare degli esempi, che riescono perfettamente a evitare la monotonia che poteva scaturire dalla semplice esplorazione della nave.
Tuttavia, il vero punto di forza di *SS2* risiede nella tensione, o meglio nella sensazione di paura, che riesce a incutere nel giocatore... Tale effetto viene generato non solo da quanto elencato prima, ma anche dal particolare design dei corridoi della nave e, soprattutto, dall'eccellente lavoro che è stato svolto nel curare l'audio del gioco. Sfruttando l'EAX di Creative, *System Shock 2* riesce a immergere il giocatore in un ambiente vivo e

varietà nella natura dei nemici gioca un ruolo di primaria importanza nei combattimenti. Infatti, l'azione non assume mai toni di eccessiva concitazione (come in un normale sparatutto 3D), ma nella sua lentezza richiede un approccio particolare: seguendo l'insegnamento di **Sun Tsu** "conosci il tuo nemico", la chiave di volta degli scontri di SS2 sarà proprio l'utilizzo dell'arma o delle munizioni (alcune armi potranno essere caricate con proiettili diversi) adatte all'avversario che state fronteggiando... Un robot o un cyborg sarà difficil-

L'Arte della guerra di **Sun Tsu** fu scritto da Sun Wu nell'ultimo anno del periodo della Primavera e dell'Autunno del calendario cinese (770 – 476 Prima di Cristo). Non è solo il più vecchio scritto cinese sull'arte militare, ma è anche il più antico libro di teoria bellica del mondo, utilizzato per tanto tempo come insegnamento nelle Accademie militari cinesi. L'Arte della guerra di Sun Tsu è composta da tredici capitoli (potrete leggerli anche su Internet, in inglese, all' indirizzo www.newstrolls.com/news/dev/kilner/sun_tsu/gilesbare/Outer.html), che sfruttano un linguaggio molto conciso e comprensivo. Questo libro riassume perfettamente tutta l'esperienza delle guerre antiche, ma può anche essere visto in chiave non strettamente bellica, come metafora di comportamento anche al giorno d'oggi.

pulsante (anche se sarebbe più corretto dire "morto e pulsante"), dove i rumori, le voci e alcune musiche creano un'atmosfera opprimente e, al tempo stesso, adrenalinica. Il semplice rumore di una telecamera di sorveglianza che vi scorge vi farà compiere balzi assurdi, mentre i continui aggiornamenti di Xerses (il computer principale della Von Braun) o l'ascolto delle mail sugli avvenimenti di contorno contribuiranno a calarvi sempre di più nella difficile convivenza tra uomo e macchina (o carne e metallo) che è alla base del plot di gioco. Difficile, poi, non rimanere scossi dai vari rumori dei nemici in giro per la nave che, oltre a passi e suoni caratteristici, parleranno spesso nel vuoto con frasi sibilline (almeno per le prime battute di gioco...). E proprio i nemici e i combattimenti di *SS2* meritano un discorso particolare: se nel gioco originale gli incontri erano "limitati" a cyborg e robot di varia natura, questo seguito vi metterà sin dall'inizio contro ibridi non solo tecno-organici, ma anche di natura esclusivamente "carnale", con umani impazziti a causa di misteriosi parassiti vermiformi e strane strutture xenomorfe di origine sconosciuta... Un virus? Degli alieni? Non ritengo sia opportuno spiegarvelo, dato che anche questo fa parte dei misteri della trama di *SS2*, ma fatto sta che questa

Tra la roba marroncina che vedete si annidano vermi parassiti... Fate attenzione solo se li incontrerete in gran numero.

SYSTEM SHOCK 2

Gli ibridi sono i nemici più comuni che incontrerete, ma non per questo dovrete sottovalutarli.

mente vulnerabile ad attacchi come tossine e simili, ma subirà pesantemente gli effetti di colpi elettromagnetici; in quest'ottica, non esiste il concetto dell'arma "più potente" in assoluto, ma la sopravvivenza sarà raggiunta solo con un oculato uso di tutte le vostre risorse.
Detto questo, però, non fate l'errore di pensare a *System Shock 2* come un evoluto sparatutto 3D: il nuovo prodotto dei Looking Glass è a tutti gli effetti un gioco di ruolo e, non a caso, il vostro personaggio sarà caratterizzato da un'ampia serie di parametri. Infatti, oltre a normali valori come forza, resistenza e agilità, vi dovrete specializzare in altre abilità quali l'uso delle armi (alcune vi richiederanno persino un valore minimo nella loro specifica classe per essere utilizzate), la conoscenza dei poteri psichici, che oltre a fungere da armi potranno essere usati per trovare soluzioni alternative allo scontro diretto, o le capacità tecniche. Per esempio, i vostri armamenti avranno bisogno di essere mantenuti in buone condizioni, per prevenirne la rottura, riparati una volta rotti, o modificati per migliorarne le caratteristiche, e per fare questo avrete bisogno dell'abilità adatta, in cui un alto valore aumenterà le probabilità di **successo**. Discorso a parte meritano le abilità di hacking e di ricerca: la prima, infatti, vi permetterà di aprire porte e contenitori senza conoscerne i codici di accesso, disabilitare i sistemi di sorveglianza e persino riprogrammare le torrette difensive per rivolgerle contro i vostri avversari; la ricerca, invece, vi permetterà di studiare oggetti che non conoscete per scoprirne l'utilizzo, oppure di esaminare i resti dei vostri nemici per imparare i loro punti deboli o come meglio causargli danno, anche se il fase classica di ogni GdR in cui un giocatore alle prime battute si affanna per uccidere il maggior numero possibile di avversari per potenziarsi ottenendo esperienza. Oltre ai cibermoduli, in *SS2* dovrete tener conto anche di altre due risor-

Per portare a compimento con **successo** i tentativi di hacking, riparazione, o modifica delle armi dovrete risolvere un piccolo 'puzzle' che varierà di difficoltà a seconda delle vostre caratteristiche. Lo scopo di questo giochino sarà quello di illuminare tre quadrati in linea, stando attenti ai cosiddetti "Ice Node" che potrebbero determinare il fallimento automatico dell'operazione. Tutti gli interventi richiederanno un valore minimo nell'abilità adatta e consumeranno un tot di naniti per ogni tentativo.

Sporgersi dagli angoli farà la differenza tra vivere o morire... Fatene un uso frequente.

più delle volte vi verranno richiesti dei componenti chimici (che potrete trovare negli appositi magazzini dei ponti della Von Braun) per portare a termine tali studi. A differenza di altri GdR, però, in *SS2* non aumenterete le vostre caratteristiche guadagnando esperienza o livelli, ma scambiando cibermoduli ai terminali di "upgrade". L'aspetto interessante di questa scelta risiede nel modo in cui vi procurerete questi moduli: potrete, infatti, o trovarli durante la vostra esplorazione, o riceverli in seguito al completamento di un particolare obiettivo; in questo modo SS2 evita la

I ragni cadranno facilmente preda delle vostre armi, ma basterà un solo morso per intossicarvi pesantemente.

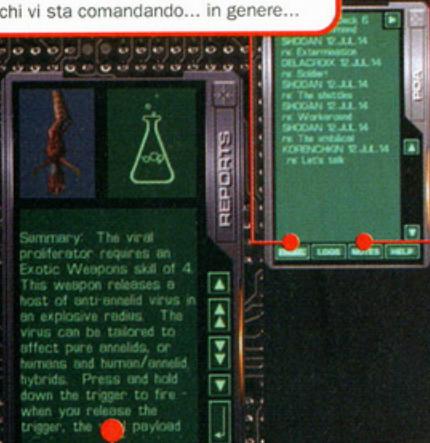
Questi robot di guardia saranno dei veri ossi duri all'inizio del gioco... meglio fuggire!

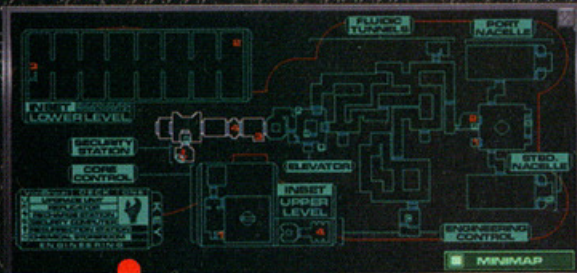
SYSTEM SHOCK 2

Ogni qualvolta troverete una registrazione digitale, quest'ultima verrà memorizzata qui, divisa per "livello" e disposta in ordine cronologico. Leggete tutto... ne avrete bisogno.

Tutto molto semplice, potrete utilizzare un'arma, un'armatura e un impianto cibernetico alla volta (a meno di particolari "OS Upgrade"). Ricordatevi, inoltre che gli impianti cibernetici, se installati, cominceranno a consumare energia.

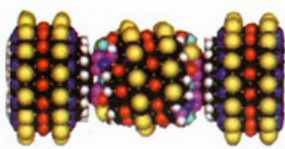
in SS2 avrete uno spazio limitato per gli oggetti. Ogni arma occuperà tre slot in verticale, un'armatura quattro e un qualsiasi altro oggetto uno. Ciò vi costringerà a scelte importanti per decidere cosa portarvi dietro, ma ricordatevi che per ogni punto di forza aggiunto otterrete un bonus di tre slot nell'inventario.

In questa parte del PDA verranno memorizzati tutti i messaggi che conterranno informazioni vitali per la vostra missione, in genere inviate da chi vi sta comandando... in genere...

Cliccate con il tasto destro su di un oggetto sconosciuto per studiarlo. Una volta finita la ricerca potrete leggere i risultati e utilizzare l'oggetto. Fate attenzione che alcuni oggetti richiedono anche dei componenti chimici da utilizzare durante lo studio.

Cliccando con il tasto destro su una qualsiasi arma, otterrete l'appropriato menu di gestione. Da qui potrete scaricarla, cambiare la sua configurazione, modificarla (se possedete la skill adatta), o ripararla in caso si sia inceppata.

In qualunque momento potrete visualizzare la mappa del livello che state esplorando. Quest'ultima verrà disegnata procedendo nel gioco e, soprattutto, contiene una piccola legenda che vi sarà di molto aiuto per ritrovare velocemente i luoghi di interesse. Da qui potrete anche attivare la "Minimap", visualizzata in alto a destra dello schermo di gioco.

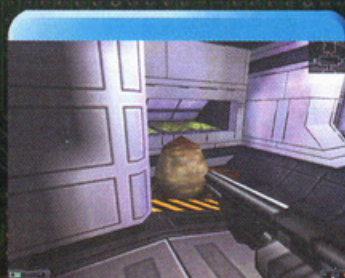
Qui sono elencate le vostre abilità tecniche. A parte la Ricerca, nessuna di essa è vitale per avanzare nel gioco, ma vi semplificheranno la vita se diventerete degli hacker.

Questi valori determineranno la vostra abilità nell'uso delle armi. Inoltre, la maggior parte di queste ultime richiederà dei valori minimi per poter essere utilizzata... meglio studiare!

Qui troverete elencati tutti i poteri psionici che potrete utilizzare, dopo averli imparati. Sono divisi in cinque livelli di potenza che richiederanno diversi punti psy per essere utilizzati.

Il termine **naniti** indica dei robot di dimensioni molecolari (il loro nome viene dal nanometro che è pari a 10-9 metri), capaci di effettuare le operazioni più disparate. È chiaro che tali robot sono solo invenzioni, ma la nanotecnologia, in termini di scienza, è attualmente esistente, anche se solo a livello concettuale. Non esiste, infatti, alcun limite fisico alla realizzazione dei naniti, ma solo tecnologico. Per chi volesse saperne di più: **www.lucifer.com/~sean/Nano.html**.

se: i **naniti** e l'energia. Mentre la seconda, ripristinata tramite particolari stazioni di rifornimento, vi servirà per alimentare alcuni armamenti e i moduli cibernetici (oggetti che potranno migliorare temporaneamente le vostre caratteristiche) che troverete, i naniti rappresentano la "moneta" del gioco: dovrete usarli per ottenere oggetti dai replicatori, per rigenerarvi una volta morti e per effettuare qualunque operazione necessiti l'uso delle vostre abilità, richiedendo dunque un loro utilizzo molto ponderato anche se ne ritroverete in abbondanza, soprattutto esaminando i cadaveri dei nemici abbattuti.

Un altro aspetto interessante di *SS2* è l'apparente linearità della trama, che evita il fastidioso stato di confusione in cui spesso questi giochi incorrono: infatti, non ci saranno diversi modi per raggiungere uno scopo, ma spesso cercare di arrivare a un obiettivo richiederà l'adempimento di diversi task che scoprirete di volta in volta, sempre in maniera logica e ben congegnata; tuttavia, *SS2* vi darà la più ampia libertà di movimento e, in ogni momento, sarete liberi di tornare nelle zone precedentemente visitate (anche se ciò non ha attinenza con i vostri scopi), trovando le cose esattamente come le avete lasciate e consentendovi di approfondire l'esplorazione di zone anche non vitali ai fini di gioco.

Questa meraviglia è stata realizzata grazie all'ausilio del motore grafico del già citato *Thief: The Dark Project*, tirato a lucido per l'occasione, che, pur non vantando un aspetto visivo tra i migliori (i nemici appaiono decisamente un po' squadrati), mostra ancora una volta le sue potenzialità nell'intelligenza artificiale delle creature... tutte intenzionate a eliminarvi, le vedrete vagare alla vostra ricerca, attente persino ai rumori che causerete. Le vedrete scappare se indebolite, cercare di evitare i colpi e venirvi a cercare se sarete stai così imprudenti da far scattare l'allarme di sorveglianza, dopo essere stati individuati da una delle tante telecamere sparse per la Von Braun. E' giusto dire che in qualche occasione tale "intelligenza" viene inspiegabilmente a mancare, seppur non i maniera così persistente. Per quanto non sia attualmente presente una funzionalità multiplayer, i Looking Glass hanno assicurato che stanno attualmente lavorando al suo inserimento, tramite il rilascio di una futura patch, anche se sarà inclusa solo una modalità di gioco in cooperazione e non in deathmatch, in cui il livello di difficoltà generale sarà leggermente aumentato.

System Shock 2, dunque, appare come uno dei migliori giochi nel suo genere degli ultimi anni, probabilmente l'unico a essere riuscito a integrare l'azione di uno sparatutto 3D con la profondità di un GdR a simili livelli, dotato di una trama fantastica e intrigante, così come ci saremmo aspettati da un seguito di un tanto illustre predecessore. Resta solo un po' di amaro in bocca per l'aspetto grafico non certo sconvolgente e per l'omissione di alcune splendide caratteristiche (come l'immissione fisica nel ciberspazio) dell'originale, ma ci sentiamo di consigliarlo senza riserve a tutti coloro che desiderano un titolo dallo spessore e dalla complessità quasi unici al momento attuale, capaci comunque di andare oltre la barriera linguistica dell'inglese, visto che, sfortunatamente, la versione distribuita in Italia non sarà localizzata.

What u Need

L'engine di Thief tirato a lucido e diventato piuttosto esoso in termini di hardware e vi converrà farlo girare almeno su di un Pentium 2 (meglio se dal 350 in su) con 64 MB si Ram e una buona scheda acceleratrice compatibile Direct 3D. Vivamente consigliato l'utilizzo di una scheda audio accelerata (meglio se la SoundBlaster live!), in quanto SS2 farà un uso eccellente dell'audio tridimensionale, in particolare dell'EAX di Creative.

Alternative

Lands of Lore 3 (Westwood)
Terzo capitolo di un'eccellente saga fantasy che ha consacrato i Westwood al genere degli RPG. La grafica non è certo delle migliori, ma trama e dimensioni di gioco compensano egregiamente questo aspetto.

Half Life (Sierra)
Seppur non sia un gioco di ruolo nel senso del termine, può essere paragonato a System Shock 2 per la profondità della trama, l'eccellente evoluzione della storia e la varietà delle situazioni in cui il giocatore si viene a trovare. Un must!

Carne e metallo

Uno degli aspetti più intriganti di System Shock 2 è la controversa relazione tra l'essere umano e la macchina. Su questo argomento vorrei invitarvi a vedere il film "Tetsuo, l'Uomo di Ferro" (1988) diretto dal regista giapponese Shinya Tsukamoto. Interamente in bianco e nero e sottotitolato, questo film narra in maniera surreale il processo di trasformazione di un uomo in un essere di metallo, a causa di una placca d'acciaio rimasta nella sua gamba in seguito a un incidente stradale. Non ci sono vie di mezzo in un film come "Tetsuo", o lo amerete come un cult o lo disprezzerete come il peggiore dei "trash movie" mai realizzati, soprattutto vista la crudezza di certe scene. Storica la scena in cui il protagonista vede mutato in trivella persino il suo membro, proprio durante l'atto sessuale con la sua fidanzata... terribili gli effetti, anche se opportunamente celati. Se volete maggiori informazioni: **www.imdb.com**, immenso database di informazioni cinematografiche, oppure **www.flashback.net/~frozen/tetsuo/**.

"Non esiste il concetto dell'**arma più potente** in assoluto, ma la **sopravvivenza** sarà raggiunta solo con un oculato uso di tutte le vostre **risorse**"

Disabilitare i sistemi di sorveglianza è un ottimo metodo per risparmiarsi grane durante l'esplorazione della Von Braun.

Meglio eliminare velocemente queste uova di gigeriana memoria... a meno di non essere entomologi di professione.

VIRTUAL test

Se totalizzi 120 punti

non vinci niente ma fai un affare!!!!

Il CD-Rom
è il nuovo disco
dei GIPSY KINGS Ⓐ

o è il supporto su cui escono
i migliori giochi
CLASSIC COLLECTION? Ⓑ

A= 10 pt. B= 30 pt.

È il colore della tua faccia
quando il tuo PC va in bomba Ⓐ

o è il nuovo, inconfondibile
colore dei prodotti
più interessanti
mai apparsi nei negozi? Ⓑ

£ 39.900

E' quanto hai pagato
il giubbotto che hai comprato
da CONCETTINA FASHION Ⓐ

o è l'incredibile prezzo
a cui trovi i migliori giochi
su CD-Rom? Ⓑ

A=15 pt. B=30 pt.

DELPI

Di Andrea Maselli

La strategia acquista una nuova dimensione

HOMEWORLD

Uomini persi nello spazio. Centinaia di astronavi che saettano tra il balenare impazzito dei laser. Un popolo che sogna di tornare a casa. Non si può pur giocando essere serissimi?

www.sierra.com
Editore: Sierra
Sviluppatore: Relic
Distributore: Leader

La prima sensazione che si prova iniziando a giocare a *Homeworld* è quella di ritrovarsi senza la terra sotto i piedi. E non è un caso, dal momento che in questo gioco di terra proprio non ce n'è. Fanno eccezione gli **asteroidi** e i detriti alla deriva allo spazio. E sono proprio loro a tradire immediatamente la natura di un gioco, che, data la grafica, potrebbe benissimo spacciarsi per un film interattivo... Questo pietrisco cosmico altri non è, infatti, che il prezioso minerale che sarà compito del giocatore raccogliere con grande diligenza e trasformare di volta in volta in astronavi e armamenti. Ecco che una luce si accende negli occhi dei nostri lettori..."tiberium", "spezia", "mana", "gas vespene"... ebbene sì, *Homeworld* è un "altro strategico in tempo reale"! Beh, non proprio...La caratteristica più sorprendente di questo gioco è, infatti, quella di essere basato sugli stessi archetipi di tutti gli altri RTS esistenti, pur presentando meccaniche di gioco assolutamente inedite. Vediamo perché.

Gli **asteroidi** sono corpi celesti simili a pianeti ma di forma irregolare e con un diametro che può andare da pochi chilometri, a qualche centinaio. Il primo a essere scoperto dagli astronomi è Cerere che, con i suoi 950 chilometri di diametro, è il più grande conosciuto. La maggior parte degli asteroidi ruotano intorno al Sole su orbite circolari, intermedie tra quella di Marte e quella di Giove. Ve ne sono altri che invece descrivono orbite molto più ellittiche raggiungendo i limiti del nostro sistema planetario.

È fondamentale imparare a usare bene il sistema di telecamere per evitare di perdere il controllo dell'azione.

Tralasciando la drammatica trama cui abbiamo accennato nell'introduzione, basti sapere che il gioco oppone tra loro due fazioni che lottano rispettivamente la propria sopravvivenza e per imporre il proprio dominio. Ogni fazione ha a disposizione alcune piccole astronavi e una "nave madre" che funge da quartier generale e da rifugio in caso di emergenza. Raccogliendo il minerale che vaga nello spazio con le astronavi deputate a questo scopo, il giocatore può accumulare le risorse necessarie alla costruzione di strutture flottanti quali raffinerie e laboratori tecnologici. Quest'ultimo gioca un ruolo chiave nell'economia nel gioco, perché è

da lì che usciranno – una volta che saranno soddisfatti i classici requisiti in fatto di installazioni e tecnologie – le conoscenze tecniche necessarie a produrre tutte le armi e i tipi di astronavi che si potranno utilizzare nel corso di quest'epopea spaziale. Tutti i mezzi vengono fisicamente costruiti dalla "nave madre" su ordine del giocatore, che può anche programmare la costruzione di più unità dello stesso tipo con un unico intervento.
Va da sé che la fazione avversaria non consentirà che tutte queste operazioni si svolgano in un'atmosfera amichevole e rilassata. Anzi. L'intero gioco ruota essenzialmente sugli scontri diretti tra flotte di astronavi. Abbiamo usato il termine "diretti", perché in *Homeworld* non c'è nulla dietro al quale ci si possa nascondere. L'assenza di un qualsivoglia terreno sul quale far poggiare le proprie unità spazza via in un colpo tutte le regole di "buon senso strategico", cui ci avevano abituato intere generazioni di RTS. Come se ciò non bastasse, a disorientarci interviene anche la presenza del primo campo di battaglia completamente tridimensionale.
Un'innovazione della quale non si comprende l'effettiva portata sino al primo scontro, nel quale ci si ritrova avvolti in una vera e propria "sfera" di nemici, giunti sino a noi provenendo da OGNI direzione. Se l'unico concetto di tridimensionalità cui riuscite a pensare è quello che ha ispirato *Total Annhilation Kingdom, Warzone 2100* o – sic – *Tiberian Sun*...beh, siete ampiamente fuori strada! In *Homeworld* le astronavi si muovono in un puro spazio cartesiano dotato di tre assi. Il che significa che ogni singola unità può spostarsi in ogni direzione in un raggio di 360°. Selezionando una singola astronave è possibile fissare su di essa il centro di rotazione dello spazio tridimensionale: spostando il mouse in qualunque direzione vedremo allora lo spazio circostante scorrere davanti ai nostri occhi, come se fosse inquadrato da un'ipotetica telecamera installata a bordo del mezzo selezionato. Agendo invece sulla rotellina del mouse (perché il vostro mouse ha una rotellina, vero?) si può invece zoomare sull'unità in questione. Intuite le potenzialità dell'innovazione grafica e strutturale si tratta ora di capire come sia possibile sfruttarla senza impazzire...I designer hanno fatto un lavoro eccezionale, sfornando un'interfaccia utente che rende estremamente semplici compiti apparentemente possibili. È comunque indubbio che la presenza di uno spazio tridimensionale rende lo spostamento delle astronavi un compito impegnativo, soprattutto se paragonato all'intuitiva gestione del movimento di unità su una superficie bidimensionale. Per spostare i mezzi nelle profondità dello spazio è necessario effettuare due operazioni distinte. Una volta selezionata l'astronave (o la squadriglia) che si intende spostare e impartito l'ordine (tramite un menu a scomparsa o da tastiera), sullo schermo appare un schema grafico, apparentemente sfuggito a una sessione di AutoCAD 98...Un grande cerchio rappresentato in assonometria e centrato sull'astronave in

Homeworld può vantare effetti pirotecnici di primissima qualità. Non rinunciate assolutamente ai piaceri che solo una scheda acceleratrice può fornirvi.

Non si tratta di AutoCad, ma del famigerato sistema di controllo per lo spostamento delle unità nello spazio.

Le astronavi e il "tipo di azione" che si ritrovano in *Homeworld* ricordano la serie di Battlestar Galactica.

Con alcune astronavi è possibile recuperare relitti vaganti nello spazio e persino impossessarsi di unità altrui.

Battlestar Galactica. Una stella cadente...

"Battlestar Galctica" costituisce una delle serie televisive fantascientifiche più celebri e controverse di ogni tempo. Il produttore Glen Larson ne presentò il progetto ai dirigenti del network americano ABC nel lontano 1977, unendovi appena 15 minuti di filmati internamente costituiti da effetti speciali. Forse anche sulla scia del successo del contemporaneo "Star Wars", la rete televisiva acquistò l'idea e ne fece una serie settimanale. Per ogni episodio si decise di investire la stratosferica cifra (per quei tempi) di un milione di dollari: attualizzando i costi all'inflazione, "Battlestar Galactica" si confermerebbe il più costoso telefilm mai prodotto. Il debutto sul piccolo schermo avvenne il 17 settembre del 1978, e il primo episodio riuscì a catturare la bellezza di 65 milioni di spettatori. Fu il successo, ma i problemi erano in agguato dietro l'angolo. La produzione decise di non produrre singoli film, ma di continuare la serie televisiva a ritmo serrato. Così facendo gli sceneggiatori non ebbero il tempo materiale di preparare copioni di qualità, e furono costretti a sviluppare episodi ripetitivi, noiosi e pieni di cliché, fino all'orribile "Take the celestra". Analoghi problemi si riscontrarono con la produzione degli effetti speciali. Mancando il tempo necessario – e ben presto anche il denaro – divenne impossibile girare scene di combattimento spaziale particolarmente complesse, e si cominciò a riutilizzare il materiale già girato per precedenti episodi. Gli ascolti crollarono. Alla fine della prima stagione la serie venne cancellata tra le proteste dei comunque numerosissimi fan: un ragazzo di 15 addirittura si suicidò gettandosi da un ponte per l'interruzione dello show. Battlestar risorgerà poi con il nome di "Galactica 1980". E, con un budget dimezzato, si trasformerà in una vera e propria farsa...

questione funge da piano di riferimento per il movimento sull'asse orizzontale (XY). Dal centro del cerchio si prolunga un raggio mobile, controllabile con il mouse, che permette di selezionare con precisione la destinazione dell'astronave. Se si desidera spostare l'astronave anche sull'asse Z (cioè, in soldoni, in alto o in basso) è sufficiente premere anche il tasto CTRL mentre si sposta il mouse: in questo caso il raggio mobile si sposterà anche in verticale. Come è tradizione in questi casi, si tratta di un'operazione più facile da compiere che da spiegare, ma è fondamentale abituarvicisi sin dall'inizio. Fortunatamente la sezione di "training" è assai completa e decisamente ben fatta, ed esiste anche una modalità "skirmish" con la quale è possibile allenarsi su differenti mappe, calibrando le difficoltà e le caratteristiche della missione sulle proprie effettive capacità. In assenza di un terreno, con le sue asperità e le sue opportunità tattiche, lo spessore strategico di *Homeworld* si gioca tutto sulla gestione delle squadriglie delle unità da combattimento. Non solo è possibile assegnare alle astronavi un preciso livello di aggressività (fino a far sì che i caccia si lancino come kamikaze contro le navi nemiche), ma anche raggrupparle sulla base di un gran numero di formazioni d'attacco o difesa. Si tratta di scelte di grandissimo valore tattico, che il motore del gioco valorizza appieno. Le unità infatti manovrano in maniera "realistica", per cui la loro posizione di partenza ha un impatto decisivo sulle loro effettive possibilità di attaccare rapidamente ed efficacemente il bersaglio. Ogni formazione si presta dunque al raggiungimento di ben determinati scopi, mentre una disposizione inadeguata dei

È fondamentale imparare a usare bene il sistema di telecamere per evitare di perdere il controllo dell'azione.

Si definisce **"orizzonte"** la linea apparente che separa il cielo e la terra (o il mare). L' "orizzonte visibile" si estende al crescere della quota al quale si trova l'osservatore per effetto della sfericità della terra. Per esempio, a 36.000 chilometri d'altezza, dove orbitano i cosiddetti satelliti geostazionari, è visibile circa la metà della Terra. Una persona che si trovi in riva al mare può vedere l'orizzonte a una distanza di circa 5 chilometri. L'"orizzonte astronomico" è invece costituito dall'intersezione tra la sfera celeste e un piano che passi per il centro della Terra, mantenendosi parallelo all' "orizzonte visibile"

propri mezzi può tradursi in una sconfitta istantanea. Così, mentre una formazione a "tenaglia" può permettere anche ad un gruppo di piccoli caccia di avere la meglio su di una nave ammiraglia (ma non contateci troppo), il "muro" è l'ideale per difendere qualunque obiettivo sensibile. Ancora, una formazione in "linea" permette alle astronavi di penetrare in profondità, anche tra schieramenti difensivi molto stretti, laddove la "sfera" permette alle unità di sparare in ogni direzione senza dover effettuare noiose manovre dell'ultimo minuto. A queste possibilità tattiche se ne aggiungono via via altre, man mano che la trama si sviluppa e la ricerca tecnologica avanza. Per difenderci potremo presto minare settori del nostro quadrante. Potremo reclutare "a forza" astronavi nemiche tra le nostra fila. O ancora schermare le nostre unità in maniera tale da celarle ai radar degli avversari, fino a quando non sia troppo tardi... per loro!Se si eccettua un'intelligenza artificiale non proprio brillantissima – in un paio di missioni, gli avversari agiscono in modo quasi suicida! - l'unico vero problema di *Homeworld* risiede nella sua stessa "architettura". A volte diventa davvero difficile controllare tutte le proprie squadriglie (spesso numerosissime), soprattutto quando escono al di fuori del proprio campo visivo. La mappa stellare è certo di grande aiuto in questi frangenti dal momento che visualizza tutte le unità alleate e qualche punto di riferimento. Ma quando si è immersi nella frenesia della battaglia, spesso neppure questo strumento è sufficiente a raccapezzarsi in tempo utile sulla posizione relativa della propria flotta rispetto a quella dell'avversario. Ecco perché sentiamo di dover sottolineare come non sia possibile avvicinarsi ad *Homeworld* sulla base dello stesso approccio normalmente riservato agli altri strategici in tempo reale. La prima cosa da imparare è quella di guardarsi costantemente attorno e "ragionare in 3D": avvistare il nemico per tempo è la chiave di volta per riportare un successo dietro l'altro. D'altronde, proprio queste difficoltà potrebbero rendere il gioco in multiplayer (previsto via Internet ed in rete locale) davvero esaltante, trasformandolo in un sottile gioco di agguati e attacchi a sorpresa. Vi scoprirete più di una volta a scrutare **l'orizzonte** davanti

La madre di tutte le astronavi, il cantiere spaziale con il quale avete potuto creare l'ammiraglia che vi riporterà a casa... o almeno si spera!

Le texture che ricoprono le astronavi sono deliziose. Evocative e dettagliatissime..

"Homeworld richiede molta pazienza e una buona dose di allenamento prima di elargire l'incredibile dose di divertimento che nasconde dietro un gameplay un po' più complesso di quello a cui ci siamo oramai pigramente abituati..."

Probabilmente il più toccante film mai realizzato sulla guerra del Vietnam. È il racconto in prima persona di una giovane recluta (Martin Sheen), che si ritrova scaraventata tra le follie e gli orrori gratuiti della guerra. Durante un'azione di combattimento, rimane paralizzato dal terrore, mettendo a repentaglio la propria vita e quella degli uomini del proprio plotone. Il dilemma etico sui cui si incentra il film è incarnato dal conflitto tra due sergenti: un assassino senza scrupoli (Tom Berenger) e un sensibile idealista (Willem Dafoe). Uno scontro che arriverà alle sue estreme conseguenze. Diretto da Oliver Stone, nel 1986 **"Platoon"** vinse l'oscar per il miglior film, la miglio regia, per l'editing e per la miglior colonna sonora. Come sempre su **www.imdb.com** potrete trovare ulteriori informazioni.

a voi – magari utilizzando l'apposita visuale "chase" – fino a quando non vi sentirete tamponare da una flotta di incrociatori in grado di oscurare la stella più luminosa... Stelle luminose appunto. E pianeti, bagliori lontani, scie luminose, esplosioni...le distrazioni in *Homeworld* non mancano di certo. Siamo di fronte ad uno dei giochi più genuinamente suggestivi che ci sia dato ricordare. Ed è strano, perché non si può dire che la grafica in sé rappresenti lo stato dell'arte. Anzi, a volte appare un po' spoglia, e le vuote vastità dello spazio contribuiscono ad annacquare ulteriormente il dettaglio grafico... Eppure le battaglie rimangono una festa per gli occhi, una sagra di effetti speciali che trasformano il gioco di strategia in una sorta di film d'azione. Le astronavi saettano leggiadre lasciando scie di gas che paiono stelle filanti, mentre le armi a raggi rischiarano brevemente l'oscurità, per infrangersi fragorosamente sulle fiancate di colossali incrociatori... Pare di assistere a un balletto, per le cui scenografie sono stati utilizzati fondali che alternano alla translucenza delle stelle, il baluginio delle nubi di vapore, dietro alle quali si stagliano minacciose le forme di pianeti sconosciuti e il luccichio di astri lontani... Chi ha amato la serie televisiva "Battlestar Galactica" – una saga che ha palesemente ispirato i Relic - si troverà come a casa propria...E che dire della straordinaria colonna sonora che riporta nelle nostre schede audio il commovente "Adagio for Strings" composto da Samuel Barber per il **"Platoon"** di Oliver Stone? Voi chiamatele, se volete, emozioni... *Homeworld* è l'opposto di *Tiberian Sun*. È sperimentazione, è trionfo estetico. Ma come tutte le sperimentazioni ha i suoi difetti che sarebbe stato ingiusto non sottolineare. Tra le mancanze ci sembra però francamente incomprensibile la scelta di differenziare le due fazioni soltanto sotto il profilo estetico. Anziché sviluppare quell'"equilibrio diversificato" che ha reso celebre Starcraft e che farà lo stesso con *Tiberian Sun*, i *Relic* si sono fatti tentare dalla pigrizia, minando seriamente la longevità del gioco. Pigrizia che si riscontra anche nella decisione di appoggiare alla stessa identica trama (peraltro davvero affascinante) entrambe le campagne delle due parti in conflitto: un decisione davvero singolare alla quale è difficile plaudire. Per il resto, il gioco dei Relic è un'esperienza davvero piacevole. Una sfida appassionante e decisamente diversa al solito e che ci sentiamo di sconsigliare soltanto a quelli che non amano impegnarsi più di tanto e che si lasciano andare rapidamente alla frustrazione. *Homeworld* richiede molta pazienza e una buona dose di allenamento prima di elargire l'incredibile dose di divertimento che nasconde dietro un gameplay un po' più complesso di quello a cui ci siamo oramai pigramente abituati...
Ma non è forse questo il giusto prezzo dell'originalità?

GAUGE

What u Need

Homeworld non scherza, vi consigliamo vivamente di NON limitarvi alla configurazione minima che comprende un P200 MMX, 32 Mbyte di Ram, un lettore cd-rom 4X e poco meno di 200 MB di spazio libero su disco fisso. Dateci retta e procuratevi almeno un P2 300 che disponga anche di 64 MB di memoria. Non rinunciate neppure ad una scheda acceleratrice Direct 3D o Glide: se poi optate per una RIVA TNT, in 1024x768 non crederete ai vostri occhi.

Alternative

Starcraft (Blizzard)
È quello che si dice un evergreen. Pur cominciando ad avere una certa età, continua a sfoggiare alcune tra le migliori unità mai viste in un RTS, e, soprattutto uno straordinario equilibrio strategico tra le tre fazioni disponibili che offre una sfida multiplayer molto varia e bilanciata.

Total Annilation Kingdom (GT Interactive)
Esteticamente splendido, *Total Annilation Kingdom* non rappresenta quell'evoluzione di *Total Annhilation* che sarebbe stato invece lecito aspettarsi. La campagna è davvero interessante, soprattutto perché permette di guidare i destini di tutte le fazioni. Peccato per l'intelligenza artificiale, non sempre all'altezza del compito.

"Homeworld è l'opposto di Tiberia Sun, è sperimentazione, è trionfo estetico"

Il mio attacco alla Mothership nemica è andato decisamente a buon fine... Come potete facilmente notare!

LASCIATI GUIDARE DALLE EMOZIONI

TM

I.M.S. TI OFFRE 1 ANNO DI GARANZIA.

P.le Accursio 14 - 20156 Milano - Italy
Tel. 02.3927013 (r.a.) Fax 02.3925179
e-mail: imsinter@tin.it

di Mauro Ortolani

Hey, uomo, abbiamo la coda!

DRIVER

Nel gergo della mala, la "coda" è costituita da un'appendice fastidiosa incollata all'automobile che state guidando. Tale coda non è costituita da un'escrescenza organica, ma da un'altra vettura più o meno come la vostra con delle curiose luci rosse e blu lampeggianti sul tetto...

http://www.gtgames.com
Editore: GT Interactive
Sviluppatore: Reflections
Distributore: Halifax

Nel delicato periodo in cui ci troviamo, probabilmente un videogioco che permette di impersonare un autista che lavora per la malavita, probabilmente non è un'idea particolarmente brillante. Si rischia di incorrere negli strali di coloro che credono fermamente nell'incarnazione del demonio sotto forma di CD-ROM multimediale. Tali persone illuminate non noteranno la sottile differenza data dalla trama; *Driver*, in realtà, vi mette nei panni di un poliziotto infiltrato in un'organizzazione criminale con il compito di scoprirne i traffici e permetterne l'arresto. Tutto ciò che noteranno è che nel gioco si guida l'auto così come il codice della strada non prevede: in modo assolutamente irrazionale e pericoloso. Verrebbe da chiedersi se tutti gli incidenti tristemente accaduti nel famigerato esodo agostano e relativo controesodo, siano da imputarsi a persone sedotte dal lato oscuro del computer, verrebbe da chiedersi come mai il recensore di questo gioco abbia passato sei ore filate sul titolo in questione uscendo poi per strada e guidando la propria auto secondo tutti i dettami della logica, verrebbe da chiedersi cos'altro rimarrebbe nella vita delle succitate persone una volta tolta loro la missione di combattere il male che lorda l'umanità attraverso lo schermo di un monitor. Noi non ci chiederemo nessuna di queste cose e passeremo senza indugio a parlare di *Driver*, un gioco già disponibile da qualche mese per il formato Playstation e finalmente fruibile anche dagli utenti PC. Responsabili del progetto sono i Reflections, gruppo di pazzoidi già noti per aver dato vita ai due *Destruction Derby* (nonché al pluridecorato *Shadow of the Beast* su Amiga) e quindi ben ferrati sull'argomento automobili con annessi accessori quali derapate e incidenti stradali. Tuttavia *Driver*, anche se basato sull'uso di un veicolo a quattro ruote, non è un gioco di corse, ma un gioco di abilità nella guida e, aggiungo, maledettamente difficile.

Se pensate che I criminali potevano essere fatti meglio, beh... avete ragione. Del resto li vedrete assai raramente.

La mappa della città, in questo caso Miami, vi tornerà comoda in più di un'occasione, soprattutto all'inizio, quando non sarete pratici della zona.

La segreteria telefonica è la vostra sola interfaccia con il crimine. Meno se ne sa, meglio si sta.

Tanner, questo il vostro nome all'interno del gioco. Sapete fare molte cose nella vostra vita, ma ce n'è una in particolare che fate meglio di tutte le altre: guidare un'auto. Per questo motivo i vostri superiori vi incaricano di infiltrarvi nell'organizzazione criminale che spadroneggia nelle città di Miami, San Francisco, New York e Los Angeles facendovi assumere come autista di fiducia. La trama è più o meno ridotta a questo e d'altra parte *Driver* non è un'avventura. Per lo stesso motivo, oppure per ragioni più subdole, non vi capiterà mai di incontrare di persona i vostri datori di lavoro; si metteranno in contatto con voi per mezzo del telefono e lasceranno le loro proposte di lavoro sulla vostra segreteria telefonica. Prima di poter

L'indifeso pedone è al sicuro, protetto dal codice sviluppato dai programmatori che vi impedisce di schiacciarlo.

accedere a questa fase dovrete però effettuare un test di abilità: nel ristretto spazio di un parcheggio sotterraneo dovrete dar prova di essere abili come dite, effettuando una lunga serie di manovre che comprendono testa coda, slalom, sgommate e parecchie altre cose non facili; tutto nello spazio di un minuto. Vi garantisco che in questa fase vi verrà voglia di abbandonare il gioco e rimpiangere i soldi che avete speso per acquistarlo. Motivo? Semplice: l'immensa difficoltà. Lo stesso problema lo riscontrerete in seguito, quando vi troverete nel gioco vero e proprio alle prese con i vari incarichi che vi verranno assegnati. E tuttavia, nonostante alcune missioni vadano spasmodicamente vicino al provocare un collasso nervoso a chi gioca, non vi verrà mai il desiderio di abbandonare, con la netta sensazione di potercela fare sicuramente, magari facendo più attenzione o, semplicemente, cambiando strada. Proprio in questo il gioco tira fuori il meglio di sé: le quattro città, o meglio le zone delle quattro città, riprodotte nel gioco, vi consentono di sfruttare la viabilità come meglio credete. Durante la pre produzione del gioco, infatti, sono stati realizzati dei filmati delle zone riprodotte, proprio allo scopo di ricreare fedelmente le strade e i quartieri delle quattro metropoli statunitensi. All'atto pratico vi troverete a percorrere strade, autostrade e vicoli molto ben caratterizzati dove sarà importante conoscere la topografia della città il meglio possibile, ai fini di poter seminare le auto della polizia che inevitabilmente vi ritroverete alle costole. A questo proposito, tra le varie modalità di gioco, viene proposta quella denominata "Take a Ride", ovvero la possibilità di girare per le città indisturbati e familiarizzare con le varie strade. Anche in questo caso però dovrete attenervi alle regole della strada: rispettare semafori e precedenze, non superare i limiti di velocità e così via. Provate a fare i pirati e vi ritroverete la polizia alle costole, trasformando così un'innocua gitarella in un inseguimento degno di **Ronin**. Gli inseguimenti sono il vero e proprio cuore del gioco, insieme al vostro rapporto con la vettura e con le macchine della polizia. In breve le cose si svolgono in questo modo: voi ricevete un messaggio con una proposta di incarico, lo accettate, vi ritrovate in auto e partite. Gli incarichi sono di vario genere; può trattarsi di accompagnare un boss in

Nel film di John Frankenheimer **Ronin**, la trama risulta in qualche modo un accessorio delle splendide scene di inseguimento in tipico stile U.S.A., condite di tutti gli elementi che Vanno dal ribaltamento alla sgommata passando per il cambio di corsia. Un vero documentario su ciò che è possibile fare con un'automobile e che non si dovrebbe poter fare.

Una situazione disperata. La vostra macchina è agli sgoccioli e voi presto avrete un paio di braccialetti nuovi di zecca.

La guida in notturna diventa complicata per le vie della città; tenete d'occhio le luci rosse e blu dei poliziotti.

I poliziotti non trascurano alcuna manovra pur di mettere fine alla vostra corsa: nessuna!

Un posto di blocco. A voi la scelta: inversione a U, abile manovra di controsterzo o... speronamento!

L'autostrada contromano è un sogno che diventa realizzabile. Da non provare nella vita reale.

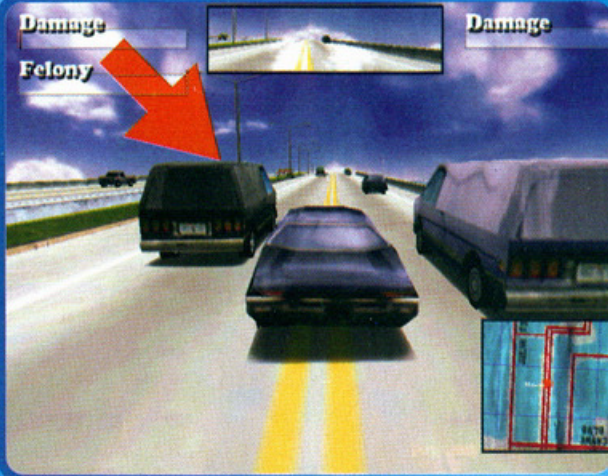
Ribaltarsi non è una cosa facile, ma con un po' di pratica si riescono a ottenere i migliori risultati.

qualche zona della città, ritirare della mercanzia di dubbia provenienza oppure dovrete ricordare ai proprietari di ristoranti che è ora di pagare il pizzo facendo un salto al loro locale entrandoci direttamente con la macchina e altre dilettevoli corbellerie. Una volta in auto, una piccola mappa in basso a destra vi darà la direzione di massima da seguire e vi indicherà la presenza di pattuglie nella zona. Normalmente le suddette pattuglie non vi daranno fastidio, ma se passerete con il rosso a 180 all'ora ed entrerete nel loro campo visivo, vi ritroverete gli agenti alle costole. A questo punto liberarvene diventa fondamentale e come lo farete sarà affar vostro. L'importante sarà non arrivare al luogo dell'appuntamento con la polizia al seguito perché in questo caso vi verrà urlato nelle orecchie: "Loose the tail, man!!!", cioè: "Liberati della coda", inteso come macchina inseguitrice. Se avete pensato almeno una volta nella vostra vita di frequentare un corso di **guida sicura** e non lo avete mai fatto, questo è il momento di ripensarci, e sarà qui che tutto il tempo passato nel maledetto parcheggio sotterraneo a fare manovre in un minuto vi tornerà utile. Tutto è permesso: prendere tangenziali contromano, saltare corsia, passare col rosso, sgommare in faccia alle altre vetture e così via. A differenza di Carmageddon, però, non aspettatevi di vedere pedoni spiaccicati o cose del genere; Driver è infatti "politically correct" e si limiterà agli incidenti. Molto belli e spettacolari, tra l'altro, con le texture delle vetture che riflettono la luce e si deformano, fari che smettono di funzionare e fumo nero che fuoriesce dal cofano. Graficamente le vetture si presentano molto bene, soprattutto le auto della polizia fanno il loro effetto, ma anche le innumerevoli automobili di passaggio sono rese con una certa efficacia; e già che si parla di grafica è bene precisare che l'engine che spinge il gioco non è del tutto esente da difetti, con un cielo non proprio al massimo della forma e un bad clipping piuttosto fastidioso. Niente da dire invece sull'intelligenza artificiale. Le auto che formano il traffico si comportano secondo le norme, rispettano le precedenze e, generalmente, se ne cozzerete una

Se deciderete di acquistare Driver e vi verrà poi voglia di emulare le gesta viste nel gioco, probabilmente un **corso** di guida sicura vi potrà fare comodo, anche se potrebbe farvi comodo comunque. All'indirizzo **www.guidasicura.com** troverete informazioni e consigli utili, compresi quelli di Andrea De Adamich.

Molte delle missioni sono a tempo, generalmente poco tempo, ancora più difficile del previsto.

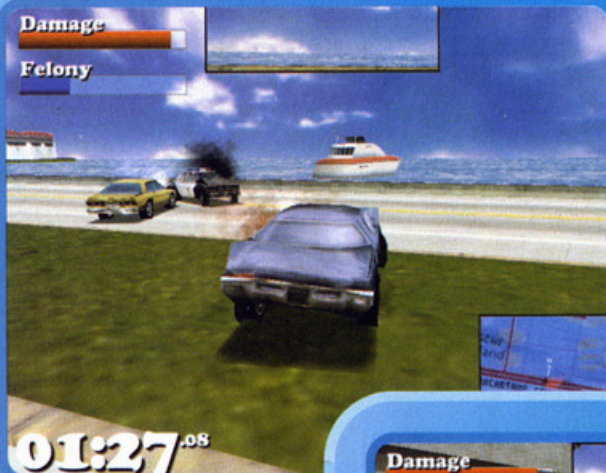
L'**Airbag** è uno strumento di sicurezza da usare non, come erroneamente si crede, in sostituzione delle cinture di sicurezza, ma come complemento a queste ultime. Gli svantaggi comprendono possibili lesioni all'udito, per via dello scoppio al momento del gonfiaggio, e alti costi di ripristino. In compenso può seriamente riuscire nell'intento di salvare una vita.

Immaginiamo che il frontale con il tram, evitato per un soffio, sarebbe stato assai doloroso.

Una missione di speronamento: dimostrate il vostro valore nella guida e datevi da fare contro quel furgone.

L'Italia al volante

In un rapporto realizzato con il Censis la classifica delle10 principali infrazioni commesse alla guida (ASCA) - Roma, 24 ago - L'80% degli automobilisti italiani supera i limiti di velocità, il 76,1% non usa le cinture di sicurezza, il 38,6% non usa le frecce, il 27,8% passa con il semaforo rosso. Sono queste le infrazioni più comuni tra le dieci commesse con più frequenza dagli automobilisti italiani inserite nell'ultimo rapporto Aci Censis '99 sul comportamento degli italiani alla guida della propria auto. Inoltre, il 21,1% degli italiani non rispettano la precedenza, il 17,5% sorpassa a destra, il 17,3% commette il reato dell'inversione a "U" in autostrada, il 3,7% occupa la corsia d'emergenza, il 2,8% guida contromano, l'1,1% guida in stato d'ebbrezza. Le percentuali - sottolinea l'Aci - denotano un aumento negli ultimi cinque anni di comportamenti scorretti al volante, in particolare è cresciuta l'abitudine di compiere la manovra della inversione a U in autostrada, punibile con l'arresto, oltre che pericolosissima.

sarà colpa vostra. Un diverso discorso meritano i poliziotti; molto abili (ci sono tre livelli di difficoltà selezionabili), molto tenaci, dotati di una caparbietà senza precedenti nell'inseguirvi ma probabilmente un po' troppo spericolati. A volte, per fermarvi, non esitano a buttarsi contro di voi generando un frontale dal quale nessun **airbag** potrà mai salvarli, in un eccesso di zelo sicuramente encomiabile ma piuttosto discutibile in termini di gioco. Tutto questo si traduce in un elevato tasso di difficoltà che vi porterà inevitabilmente a rifare la stessa missione più e più volte, complice anche un livello di danno oltre il quale la vostra auto diventerà inservibile e non c'è nulla di più frustrante che vedere un incarico andare in malora per colpa di un banale tamponamento a pochi passi dalla meta. Nel caso poi il nervosismo dovesse sopraffarvi per un attimo e voleste prendervi una pausa, potete sempre esplorare le numerose modalità di gioco supplementari che fanno da corollario a quella principale; ce ne sono ben sette oltre al già citato Take a Ride: Pursuit, Getaway, Checkpoints, Trail Blazer, Survival, Dirt Track e Carnage. In tutta questa ridda di opzioni, alcune delle quali veramente molto godibili, manca sfortunatamente il multiplayer. Un peccato, anche se probabilmente l'impostazione stessa del gioco rende l'esperienza maggiormente fruibile in single player, non sarebbe stato male

"...dovrete **ricordare** ai proprietari di ristoranti che è ora di **pagare il pizzo** facendo un salto al loro locale entrandoci direttamente **con la macchina...**"

In alto a sinistra vedete l'indicatore di danno e di felony. Questo indica quanto siete pirati: tenetelo basso e i poliziotti vi ignoreranno.

Inseguimento sfrenato per le vie di San Francisco. Telecamera frontale; poco utile, ma spettacolare.

Se pensavate di ritrovarvi contro una sola pattuglia alla volta, questa foto vi dimostra il contrario.

vestire i panni del poliziotto che insegue il ladro o viceversa in una sorta di "Cop and Robber", alla maniera di *Midtown Madness*. La modalità principale di gioco è chiamata "Undercover" e vi vedrà impegnati nei vari incarichi che vi verranno commissionati. Aldilà dell'effettivo valore del gioco c'è da segnalare il fatto che non potrete scegliere l'auto da guidare, che vi verrà assegnata automaticamente, né tantomeno sono presenti le varie opzioni che prevedono la personalizzazione del vostro mezzo tramite parti di ricambio acquistate con il denaro guadagnato nel corso dei vari compiti che porterete a termine. È vero che si tratta di un'idea molto frequentata e in parte logora, ma in un contesto come questo poteva essere una valida aggiunta. Da ultimo vale la pena di citare la funzione di replay che non solo vi consente di salvare le vostre azioni più rocambolesche, ma anche di "montare" i vari filmati combinandoli tra loro ed effettuando operazioni di regia con relative scelte di telecamera; il tutto per poter ottenere spettacolari filmati da mostrare poi agli amici con orgoglio affermando: "Questo l'ho fatto io!", oppure da salvare su dischetto e spedire poi alle persone citate a inizio articolo minacciandoli di utilizzare le competenze di guida assimilate giocando a *Driver* per inseguirli in autostrada urlando loro dal finestrino: "You got the tail, man!!!". *Driver* è un gran bel gioco; tecnicamente non eccelso e maledettamente difficile, ma comunque un gran bel gioco.

GAUGE

SINGLE PLAYER	MULTIPLAYER
87	NO

What u need

Guidare per la malavita può costare caro, anche in termini di richieste hardware. Si parla come minimo di un P166 con 32 Mb di Ram, ma più verosimilmente vi occorrerà un P2 per giocare come si deve, oltre a una scheda 3D, obbligatoria, e, magari, un buon volante.

Alternative

GTA London (Take 2)

Immaginatevi *Driver* visto dall'alto e avrete un'idea precisa di quello che vi aspetta in *GTA London*, espansione del precedente e chiacchierato *Grand Theft Auto*. Non aspettatevi una grafica da capogiro, ma una giocabilità assoluta... quella sì!

Midtown Madness (Microsoft)

Come *Driver*, ma senza la malavita di mezzo. Un engine un po' più in forma e una fisica dei veicoli maggiormente curata. Di contro, manca quel qualcosa che fa di *Driver* un gioco di verso; probabilmente l'aspetto "cattivo" di tutta la vicenda.

Di Andrea Maselli

La caccia al Tiberium è di nuovo aperta!

TIBERIAN SUN

Ci hanno messo quattro anni, ma i Westwood sono riusciti a dimostrare che è possibile clonare se stessi e sfornare comunque un buon prodotto. Peccato per i 36 mesi sprecati...

www.westwood.com
Editore: Electronic Arts
Sviluppatore: Westwood Studios
Distributore: C.T.O.

Anche i più distratti avranno notato come la seconda metà degli anni 90' sia stata dominata dallo straordinario boom degli strategici in tempo reale, quel particolarissimo genere in grado di unire lo spessore dei vecchi wargame a turni con l'azione frenetica degna di un arcade. L'idea che un titolo strategico potesse effettivamente riuscire a emozionare il giocatore fu la chiave del successo di *Command & Conquer*, sviluppato dai Westwood Studios e considerato l'iniziatore "commerciale" del fenomeno (il vero iniziatore del genere fu *Dune 2*, sempre dei Westwood NdR): uno dei prodotti più venduti di tutti i tempi. Ai giocatori più attenti non sarà certo sfuggito il misterioso filmato promozionale di tal *Tiberian Sun*, sistemato ad arte all'interno del cd di *Command & Conquer* per solleticare gli appetiti del mercato. Eppure, nonostante le anticipazioni e gli annunci altisonanti di quello che veniva già allora presentato come il "seguito definitivo", di lì a un anno i giocatori si ritrovarono tra le mani soltanto un ottimo prequel, *Red Alert*. Ancora una volta con il consueto "teaser" annesso...

A quattro anni dall'uscita del capostipite della serie, *Tiberian Sun* è finalmente tra noi. La caratteristica che più colpisce, perlomeno a prima vista, è la straordinaria, quasi sospetta somiglianza esistente tra questo titolo e tutti quelli che lo hanno preceduto nell'ambito della medesima serie. A cominciare dalla trama. A circa quarant'anni di distanza dalla disfatta della Brotherhood of Nod, il malvagio e pelatissimo Kane risorge dalle sue ceneri per dare nuovamente filo da torcere alla Global Defense

La vecchia cara tecnica di raggruppare le forze e attaccare in massa funziona sempre. Sarà un bene?

I fondali del gioco,sono straordinariamente ricchi di dettagli ma non così nitidi come quelli di *Total Annhilation Kingdom*.

Il Thick Tank è un evidente omaggio al Siege Tank di *Starcraft*. La maggior parte delle unità di *Tiberian Sun* non brillano per originalità.

Pur riconoscendo **che ci troviamo di fronte ad un prodotto di ottima fattura, curato sin nei minimi dettagli**, ci sentiamo in dovere di **preparare alla delusione chi** si aspettasse **lo strategico in tempo reale defintivo"**

Le unità aere, specie i cargo, sono particolarmente vulnerabili. È sempre meglio eliminare le postazioni SAM con le truppe di terra prima di effettuare qualunque sorvolo.

James Earl Jones. Le truppe in campo sono però agli ordini diretti del giocatore, il cui alter–ego sarà, a seconda della fazione prescelta, il comandante Michael McNeil (GDI) o il colonnello Anton Slavik (NOD). La trama ha un ruolo importante nell'economia del gioco, che rivela immediatamente una straordinaria "cinematicità".

Le missioni sono, infatti, intercalate da numerosissimi filmati di eccellente qualità nei quali recitano con discreto mestiere alcune stelle di Hollywood, tra le quali spicca – oltre al già citato Earl Jones – un buon Michael Biehn (The Terminators, Aliens e **The Rock**). Alcune scene sono talmente curate al punto che è virtualmente impossibile capire se le figure umane siano state realizzate in computer grafica o semplicemente filmate...Perfino a missione iniziata è possibile assistere a una sorta di prologo, realizzato con lo stesso motore grafico del gioco, che aiuta notevolmente a calarsi nella parte e a provare il giusto feeling. Man mano poi che nuovi eventi si succedono nel corso della missione, brevi filmati informativi vengono visualizzati nella porzione superiore destra dell'interfaccia utente: una scelta forse di scarsa utilità, ma comunque di grande suggestione.

Sotto il profilo grafico, Tiberian Sun, offre un grande colpo d'occhio anche se tutto appare un po' troppo "miniaturizzato", soprattutto ove si opti per l'alta risoluzione (800x600). Il terreno, presentato nella consueta visuale "pseudo-isometrica", è in realtà renderizzato in 3D, ricchissimo di dettagli e, soprattutto, estremamente variegato. Alle monotone distese di *Command & Conquer*, *TS* contrappone una topografia alquanto realistica: città, fiumi impetuosi, grandi vallate, impervie catene montuose e altri numerosissimi elementi orografici riempiono ogni angolo dei fondali. E proprio il terreno è il principale responsabile dello spessore strategico del gioco. Non solo ogni singola tipologia di terreno interviene a facilitare o limitare il movimento delle differenti unità, ma l'intero scenario topografico può essere sostanzialmente modificato dalle azioni del giocatore. Il cratere scavato nel suolo da una cannonata può per esempio trasformarsi in una trincea dalla quale le di truppe fanteria, opportunamente distese al suolo, lanceranno granate sottraendosi al fuoco nemico. Ancora, qualche cratere disseminato qua e là in prossimità della propria base può rivelarsi un ottimo sistema per rallentare l'avanzata del nemico,

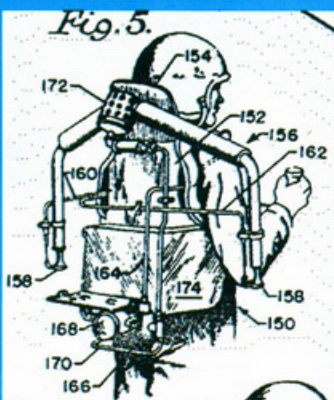
Nato il 17 January, 1931 in Arkabutla, Mississippi, **James Earl Jones** – alias Todd Jones – è considerato a ragione il possessore di una delle più grandi Voci" di hollywood. Talmente suggestiva da oscurare per certi versi la sua comunque eccellente carriera da attore. Tra i suoi numerosissimi lavori meritano di essere ricordati almeno "Il giardino di pietrá' di Francis Ford Coppola (1987) e "Guerre Stellari" (1977) nel quale prestò la propria voce al malvagio Darth Vader.

The Rock è un film d'azione del 1996, diretto da Michael Bay e interpretato da un discreto Nicolas Cage e da uno Sean Connery in splendida forma. Il film narra le vicende di un gruppo di terroristi asserragliati nell'ex-carcere di Alcatraz con 81 turisti in ostaggio. Toccherà ad una squadra di SEAL il compito di infiltrarsi nella fortezza e scongiurare il pericolo prima dello scadere dellUltimatum.

I Wolverine sono gli esoscheletri corazzati che abbiamo potuto ammirare nel "teaser" di *Tiberian Sun*, a suo tempo inserito nel cd di *Command & Conquer*.

NOD contro NOD.
Una guerra fratricida è alle porte...

La guerra del futuro

Alcune delle soluzioni belliche presentate in giochi come Tiberian Sun sono meno fantascientifiche di quanto potrebbero apparire a prima vista. Il pentagono statunitense e l'Army Transportation Command USA hanno da tempo allo studio prototipi di impianti di schermatura elettromagnetica di veicoli terrestri. Il risultato che si cerca di ottenere è l'invisibilità ai radar, soprattutto a quelli aria-terra, massimizzando la fonte di disturbo che già il terreno costituisce per i dispositivi di rilevamento. I ricercatori statunitensi della Bell Aerosystems sin dalla fine degli anni '60 hanno invece lavorato duramente su un sistema di "jump pack" che consentisse alla fanteria di librarsi in aria e superare qualunque ostacolo terrestre senza dover ricorrere all'aviotrasporto. Il problema principale è attualmente costituito dall'eccessivo consumo di carburante (costituito da nitrogeno e perossido di idrogeno, una miscela analoga a quella utilizzata per i razzi spaziali) che limita l'autonomia del mezzo a meno di dieci minuti. Un altro grosso intoppo è legato alla modesta maneggevolezza e alla scarsa precisione dei razzi vettori: spesso il fante-pilota si ritrova a utilizzare gran parte del carburante solo per compiere l'atterraggio.

Mai far sostare le proprie truppe su un ponte! Un colpo d'artiglieria ben assestato può polverizzarlo, facendo precipitare le unità nelle acque sottostanti...

dando così il tempo alle torrette difensive di decimarne le truppe. La possibilità di distruggere e riparare i ponti, poi, costituisce una sorta di "gioco nel gioco". È per esempio possibile proteggersi dagli assalti semplicemente distruggendo le vie di comunicazione, oppure attirare un'intera armata nemica su di un ponte per poi farli saltare entrambi... Le sfumature strategiche rese possibili dalla modificabilità del terreno sono pressoché infinite. Sotto un profilo più propriamente estetico, *Tiberian Sun* mette in campo anche una gran quantità di effetti speciali. È il caso delle fonti d'illuminazione colorate, degli alberi che prendono fuoco se colpiti, delle scintille e del fumo che si levano dai veicoli danneggiati, del continuo alternarsi di giorno e notte... E la notte, oltre alle consuete suggestioni romantiche, può offrire opportunità ma anche celare pericoli. Se siete in procinto di effettuare un'incursione in territorio avversario dovrete tenere d'occhio i riflettori che incrociano ininterrottamente i propri fasci di luce sul terreno; se invece siete sulla difensiva, è meglio che non perdiate mai di vista quelle ombre che si muovono veloci e furtive nella boscaglia... Curiosamente però, nonostante questo schieramento di effetti speciali e migliorie grafiche, l'aspetto complessivo del gioco appare un po' grezzo, soprattutto ove lo si paragoni con la stupefacente definizione di *Total Annihilation: Kingdoms*. Assolutamente identica a quella di *Red Alert* anche l'interfaccia utente, che, posizionata sul lato destro dello schermo, consente di costruire installazioni e produrre unità con una semplicissima combinazione di clic e trascinamenti.Una sostanziale mancanza di originalità si registra ancora nel design delle numerose unità di combattimento presenti nel gioco. Mentre buona parte di queste ricalcano più o meno fedelmente quelle già viste negli ultimi prodotti Westwood, altre costituiscono vere e proprie citazioni da altri titoli RTS concorrenti. È il caso dei **"buggy"** dei Nod che riproducono a mo' di fotocopia gli "heavy quads" di *Dune 2*, o dei "carri talpa" in grado di

Erano chiamate **Buggy** le carrozze coperte trainate da cavalli e utilizzate negli Stati Uniti nel 19° secolo per il trasporto di persone. Con il termine "Dune Buggy si indicavano specificamente quelle carrozze, dotate di ruote molto grandi e larghe, in grado di muoversi agevolmente anche su fondi sabbiosi. La prima Dune Buggy motorizzata risale agli anni '50: era molto simile a un piccolo trattore ed era mossa da un motore Ford. La Dune Buggy dotata di carrozzeria in fibra di vetro, così come la conosciamo oggi, fu ideata dal californiano Bruce Meyers nel maggio del 1964.

Le torrette laser e i loro fratelli maggiori, gli "Obelischi della Luce", costituiscono l'arma difensiva per eccellenza. Ma bisogna cambiar le pile molto spesso.

"La caratteristica che più colpisce, perlomeno a prima vista, è la straordinaria, quasi sospetta somiglianza esistente tra questo titolo e tutti quelli che lo hanno preceduto nell'ambito della medesima"

interrarsi in modo identico alle analoghe unità già viste in *Dark Reign* (Activision); e che dire dei "Thick Tank", che traggono qualcosa di più che una semplice ispirazione dai "*Siege Tank*" di Starcraft? Scarsa originalità a parte, l'aspetto dei veicoli è piuttosto accattivante, soprattutto grazie alla realizzazione in **Voxel** che rende più realistiche le interazioni con il terreno tridimensionale. Più scialbe invece le unità di fanteria: sprite bidimensionali caratterizzati da un livello di dettaglio assolutamente ridicolo che stride con la generale ricchezza di particolari di mappe, installazioni e mezzi semoventi. Comunque, i giocatori che ritengono che l'intelligenza conti almeno quanto la bellezza non rimarranno delusi. Tiberian Sun sfoggia un'AI davvero sorprendente, in grado di sfruttare appieno tutte le variabili strategiche che il gioco offre a entrambe le parti in lizza. Sebbene ancora una volta la tattica vincente consista nell'ostacolare i rifornimenti del nemico e ammassare truppe, qui le procedure di raccolta del Tiberium (disponibile in due qualità differenti) sono molto più lente che nell'originale: motivo per cui è d'uopo imparare a utilizzare al meglio anche la fanteria più debole. Fortunatamente le truppe dispongono di capacità di "pathfinding" davvero ottime, neppure lontanamente paragonabili al ridicolo brancolare al quale abbiamo assistito in *C&C* e *Red Alert*. Il che, unitamente alla possibilità di assegnare una sequenza di waypoint a ogni singola unità, permette di esercitare un eccellente controllo sull'andamento della battaglia, anche nelle situazioni di maggiore affollamento. Ma se c'è qualcosa che in *Tiberian Sun* merita un encomio solenne quello è il superbo equilibrio ludico al quale gli sviluppatori sono riusciti a dar vita. GDI e NOD sono diversissimi tra loro, in termini di unità, forza e caratteristiche peculiari, eppure si ha sempre la sensazione di combattere ad armi pari, indipendentemente dalla fazione per la quale si è optato. Ciò naturalmente a patto di sfruttare a fondo i vantaggi esclusivi delle proprie truppe, tenendo contemporaneamente al riparo il loro "ventre molle". I NOD sono sostanzialmente esseri subdoli. Il loro punto di forza sta nella capacità di agire nell'ombra, di nascondersi e di colpire alle spalle. Così, mentre sono gli unici a poter potenziare le proprie installazioni e hanno potenti mezzi difensivi, dispongono anche di veicoli in grado di nascondersi sottoterra, rendersi invisibili con sistemi di "cloaking" e persino di scavare tunnel fino a sbucare nel bel mezzo delle basi avversarie. I GDI, al contrario, sono complessivamente più forti e predisposti allo scontro frontale. Ciò rende questi ultimi un'ottima scelta per il gioco in solitario, mentre i NOD si rivelano assolutamente esilaranti da utilizzare in

La tecnologia **Voxel** – portata alla ribalta dalla Novalogic – anziché sfruttare le consuete superfici poligonali che vengono poi ricoperte di texture, introduce un oggetto grafico "base" già di per sé completamente tridimensionale. Il Voxel infatti altro non è che un pixel 3D. Motivo per cui un ambiente creato in voxel risulta essere composto da un'infinità di blocchetti tipo Lego, anziché di pochi grandi poligoni renderizzati. Purtroppo un ambiente interamente realizzato in voxel richiede una gran quantità di potenza di calcolo, che, date le caratteristiche poc'anzi descritte, non può venire dalle tradizionali schede acceleratici tridimensionali.

Un nostro ingegnere sta per catturare una stazione televisiva ribelle... Gli ingegneri giocano un ruolo di primaria importanza: non fatevene mai trovare sprovvisti!

I Carri Talpa aggiungono notevole spessore strategico al gioco. Nulla di meglio che sbucare alle spalle del nemico.

In Tiberian Sun una linea colorata evidenzia la destinazione verso la quale è diretta ciascuna unità.

multiplayer. Intelligentemente gli sviluppatori hanno inserito alcune unità potentissime (è il caso del "Mammoth Mark II") limitando però al contempo il numero di esemplari che possono coesistere sul campo di battaglia: in questo modo il giocatore può sperimentare l'ebbrezza della devastazione, senza che per questo venga meno il bilanciamento strategico del gioco.
Le 24 missioni (12 per parte) che compongono la campagna sono abbastanza variegate e soprattutto hanno durate estremamente dissimili. Così come la terza missione è assai più ampia della prima, la nona è circa otto volte più lunga della seconda...Alle missioni ufficiali si aggiungono poi una quindicina di sottomissioni con obiettivi limitati e un approccio più tattico che strategico. In alternativa alla campagna c'è anche la modalità "skirmish", un editor di missioni "automatico" in grado di generare mappe casuali sulla base di una dozzina di variabili impostate dall'utente: su queste mappe il giocatore potrà scontrarsi con il computer, del quale è possibile impostare anche il livello di intelligenza artificiale. Un ottimo sistema per allenarsi alle partite in multiplayer che, come orami è tradizione, possono essere giocate in rete locale, via porta seriale o su Internet, dove sono disponibili gratuitamente i server Westwood. Le mappe multiplayer sono peraltro davvero eccellenti e, fortunatamente, anche in modalità multigiocatore è possibile utilizzare tutte le unità disponibili nel gioco in singolo, senza alcuna limitazione. Nulla comunque che non si sia già visto. E con queste parole esprimiamo il nostro giudizio di fondo su questo titolo. Pur riconoscendo che ci troviamo di fronte a un prodotto di ottima fattura, curato sin nei minimi dettagli, ci sentiamo in dovere di preparare alla delusione chi si aspettasse lo strategico in tempo reale definitivo. Non solo Tiberian Sun non presenta alcuna novità che possa significativamente far avanzare il genere, ma non riesce neppure a essere per Red Alert quello che Red Alert fu per Command & Conquer: un balzo in avanti. *Tiberian Sun* è un prodotto che rivela perizia e mestiere, ma non è nemmeno l'ombra di ciò che sarebbe stato lecito aspettarsi da uno sviluppo durato quattro anni. Chi ama la formula dell'RTS e non ne ha ancora avuto abbastanza non deve assolutamente farsi sfuggire questo prodotto. Ma tutti coloro che erano in attesa di una ventata di aria fresca, beh, continuino ad attendere...

Le fonti di illuminazione colorate creano suggestivi effetti di luce, soprattutto al calar delle tenebre.

What u Need

Tiberian Sun ha requisiti hardware piuttosto modesti. E' sufficiente un P166 corredato con 32 Mbyte di Ram, una scheda grafica a 16 bit, un lettore cd-rom 4X e circa 200 MB di spazio libero su disco fisso. Nel caso vogliate godervi la grafica a 16 bit in alta risoluzione (800x600) è meglio ricorrere ad un P233 o superiore che disponga anche di 64 MB di memoria. Se non avete intenzione di installare i filmati FMV sul disco fisso, procuratevi almeno un lettore cd-rom 16X.

Alternative

Starcraft (Blizzard)
È il miglior gioco di strategia in tempo reale presente oggi sul mercato, ex-equo con lo stesso Tiberian Sun. L'eccellente grafica bidimensionale non sfigura neppure di fronte alle più recenti evoluzioni 3D.

Total Annhilation Kingdom (GT Interactive)
Esteticamente superiore a qualunque altro RTS esistente, Total Annilation Kingdom sconta tuttavia un'intelligenza artificiale appena abbozzata e, soprattutto, un motore grafico decisamente inadeguato.

di Francesco Alinovi

"Lara Croft?... E chi sarebbe?..."

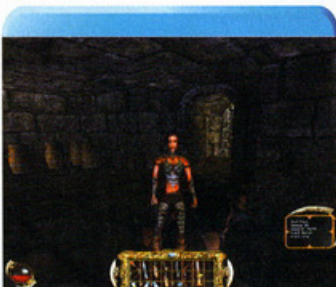
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

Riuscirà la bucolica Rynn a scalzare dal podio di icona dei videogiochi la stagionata predatrice di tombe? Questa e altre facezie nel testo che segue...

www.drakan-game.com
Editore: Psygnosis
Sviluppatore: Surreal Software
Distributore: Halifax

Questa recensione racconta di un amore a prima vista e di un tradimento: era infatti dai tempi del primo *Tomb Raider* che un videogioco per PC non mi eccitava così tanto e, dopo aver avuto a che fare con Rynn, le nuove avventure di Lara Croft sembrano molto meno interessanti. Tanto entusiasmo è difficile da giustificare, difatti *Drakan* non è un titolo esente da imperfezioni, e forse nemmeno troppo originale, ma è il modo in cui racconta quello che deve raccontare che lo rende speciale. Se amate i giochi in terza persona ricchi di azione e di avventura, *Drakan* vi ruberà ore di sonno, vi farà trattenere i bisogni e odiare la vita sociale.Tutto comincia nella maniera più canonica, con un filmato iniziale che racconta gli eventi scatenanti: quando il controllo della protagonista passa nelle mani del giocatore, è improvvisamente notte e tutto intorno non è altro che morte e distruzione. Un vecchio che sta per esalare l'ultimo respiro rivela a Rynn che esiste ancora una speranza per riuscire ad affrontare le forze del male: trovare il possente **drago** Arokh e fondere la propria esistenza con la sua. Inizia così la lunga odissea di una giovane guerriera alla ricerca del fratellino rapito. In questo epico viaggio sorvolerà montagne innevate e isole rigogliose di vegetazione, dovrà farsi strada attraverso tunnel scavati nella roccia e fortezze in rovina. *Drakan* offre un mondo intero da esplorare, suddiviso in dieci immensi livelli, tutto realizzato con una sontuosa veste grafica poligonale. Alcuni degli scenari presenti sono fra i più incantevoli mai visti in un videogioco. Gli ambienti esterni, in particolare, sono davvero impressionanti. Il motore grafico Riot Engine sviluppato dai Surreal Software utilizza una tecnologia che permette un rendering scalabile degli oggetti, variando il numero di poligoni in base alla distanza. Tutto ciò garantisce una fluidità costante anche quando lo scenario comincia ad affollarsi di inquietanti presenze. Il Riot Engine consente inoltre uno spettacolare uso delle texture, con effetti di trasparenza, distorsione e morphing in tempo reale: basta osservare Arokh ad ali spiegate per capire le potenzialità del motore grafico. Se a questo aggiungiamo l'incredibile qualità e la varietà delle animazioni ecco che il mondo di *Drakan* sembra pullulante di vita

L'unione fra Rynn e Arokh. Prima però dovrete riuscire a trovare il Dragonstone

Oltre quelle lame c'è una spada fiammeggiante. Vale la pena fare un tentativo.

L'inventario è molto comodo da usare, ma non può certo contenere tutto quello che si incontra per strada.

Mostro leggendario presente in tutte le culture e in genere raffigurato come gigantesco rettile alato che emette fiamme dalla bocca, il **drago** ha da sempre rappresentato la potenza malefica contro cui l'eroe (il bene) doveva combattere. Solo nel nostro secolo, in parte grazie alla rilettura disneyana di fiabe e leggende, hanno fatto la comparsa draghi al servizio del bene. L'immagine riprodotta in questo box riguarda la leggenda di San Giorgio e il drago, dipinta da Paolo Uccello fra il '55 e il '60, del XV secolo. Potete ammirare la tela alla National Gallery di Londra.

"Hey tu! Non vedi che sono occupata? Questo qui mi sta tirando le cuoia...".

"Drakan non è un **titolo esente da imperfezioni**, e forse nemmeno troppo originale, **ma è il modo in cui racconta** quello che deve raccontare che lo **rende speciale"**

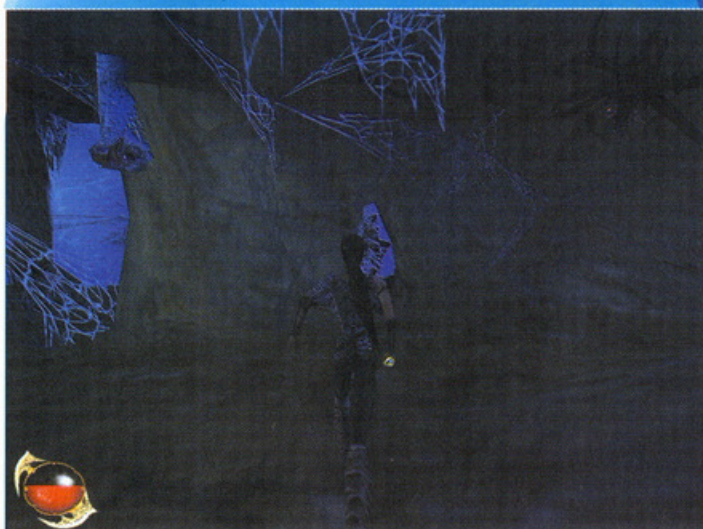
organica. Per quanto riguarda il design dei personaggi e delle ambientazioni, è stato scelto un look da cartone animato, con locazioni geografiche dai contorni morbidi e tratti somatici molto marcati. La stessa protagonista ha la silouhette affusolata della Barbie: scordatevi le curve di Lara Croft, Rynn è una **bellezza** acqua e sapone con una carica sensuale molto più misurata di quella della procace archeologa.

È difficile parlare di **bellezza** quando si ha a che fare con qualche texture inanimata applicata a un insieme di poligoni, meglio Rynn o Lara? Provate a immaginare Carol Alt che interpreta Conan il Barbaro nel ruolo di protagonista con la stessa verve di Arnold Shwarzenegger e ora Sabrina Ferilli in versione snob nei panni di Indiana Jones ne Il Tempio Maledetto, ma senza la frusta. Ci siete riusciti? Io no... **www.carolalt.net www.sabrina-ferilli.com**

Chissà cosa stanno facendo quei bruti. Meglio osservare da lontano. E quella cos'è: la Ruota della Sfortuna?

La presenza di una protagonista femminile non deve però trarre in inganno: sebbene possa essere catalogato come avventura dinamica, *Drakan* non è un clone spudorato di *Tomb Raider*. A differenza di quest'ultimo, il nuovo titolo della Psygnosis prende spunto anche dai giochi di ruolo, almeno per quanto riguarda la gestione dell'inventario: ogni arma che si può raccogliere ha determinate caratteristiche, come i punti ferita che infligge, la gittata e la resistenza; inoltre ciascuna occupa un numero variabile di celle di un inventario limitato e conviene pertanto gestire accuratamente il proprio arsenale facendo i conti anche con armature e pozioni. Rispetto ad altri titoli del genere, *Drakan* dà un peso completamente diverso ai combattimenti: grazie a un'intelligenza artificiale sofisticata, nessuno scontro è uguale all'altro, può capitare infatti di riuscire con un colpo solo a mozzare il braccio di un wartok e assistere alla sua inutile lotta disarmato e monco, oppure vederlo fuggire spaventato, o addirittura morire agonizzante se il colpo gli porta via un pezzo di faccia. Un'altra caratteristica di rilievo riguarda il comportamento collettivo delle creature che popolano i mondi di *Drakan*, alcune agiscono in solitario, altre chiamano rinforzi, può persino capitare che si azzuffino tra di loro se nella mischia uno colpisce l'altro per sbaglio. Ma ci sono anche mostri che non fanno distinzioni fra alleati e nemico comune, come nel caso degli immensi bestioni che popolano le montagne: attaccano anche i wartok e utilizzano i loro resti come oggetti contundenti.

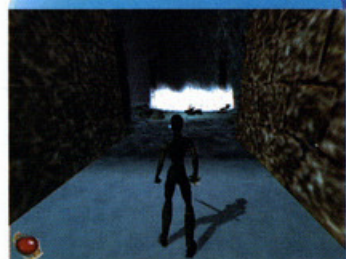
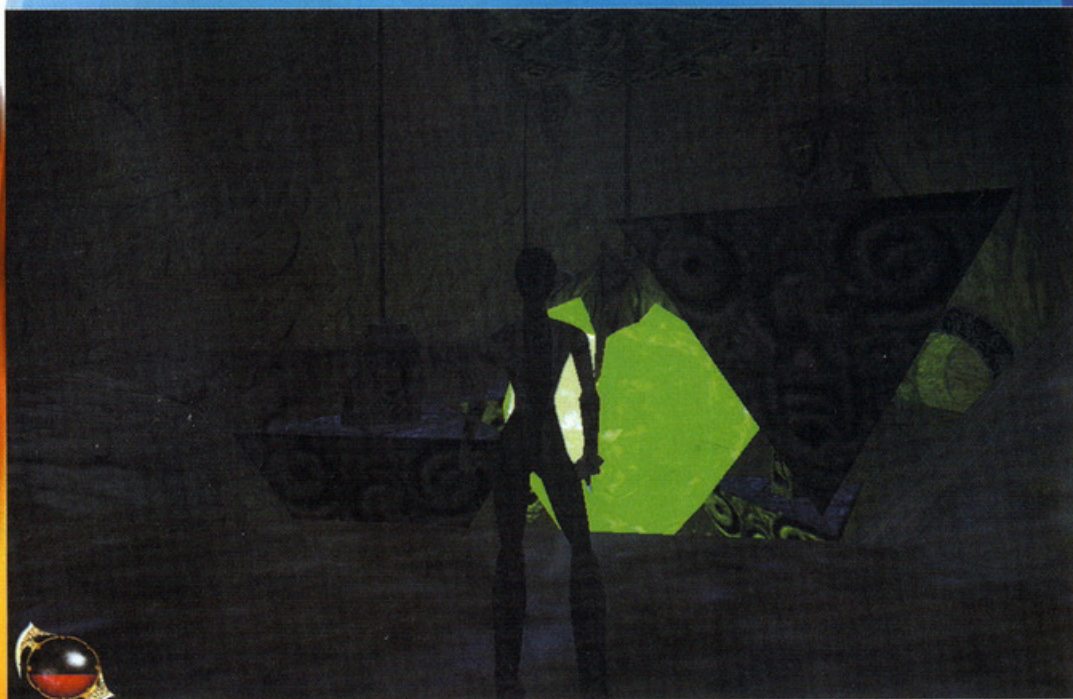
La razza peggiore è però quella delle creature alate: draghi di tutte le specie, ciascuna dotata di attacchi di natura differente, **fiammate**, sfere velenose, aliti glaciali e cerchi di luce. Tuttavia, se si procede con cautela e si comincia a sputare fuoco non appena la loro sagoma compare minuscola all'orizzonte, difficilmente i draghi riusciranno a complicare la vita al giocatore. L'unico difetto che si può infatti imputare all'intelligenza artificiale riguarda proprio il raggio di attivazione dei nemici: data la vastità di alcune aree e l'elevata risoluzione

Questo immenso bestione ha la brutta abitudine di scagliarci contro tutto quello che gli capita a tiro. Wartok compresi.

Nella tana dei ragni. Ammazzarli tutti non serve a superare questo dungeon. Per uscire dalle miniere bisogna distruggere il cristallo radioattivo. La spada non basta, occorre ingegnarsi in un altro modo.

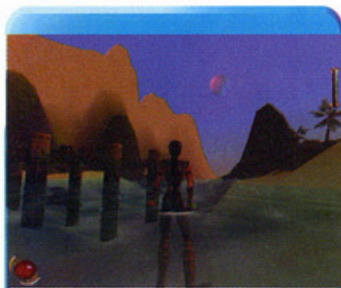
grafica, in certi casi capita di riuscire a scorgere la sagoma di un emissario del male prima ancora di penetrare nel suo campo visivo, a quel punto basta una buona mira per metterlo fuori causa. Ci sono inoltre situazioni in cui il nemico nemmeno si accorge della nostra presenza oppure rimane impigliato nei poligoni del fondale. Cosa che, peraltro, capita di frequente anche ai protagonisti; e nel momento in cui nemmeno un salto o una capriola riescono a sbloccare la situazione non resta che ricaricare la partita dall'ultimo salvataggio effettuato

Per richiamare Arokh basta premere un pulsante sulla tastiera e lui accorrerà subito in nostro aiuto.

Pur cominciando con le tradizionali **fiammate**, il nostro fido compagno Arokh riuscirà nel corso dell'avventura ad apprendere alcune tecniche per variare gli effetti del suo alito: questo avviene sconfiggendo alcuni draghi particolari, più coriacei di quelli che si incontrano di solito e che hanno la funzione di boss intermedi o di fine livello.

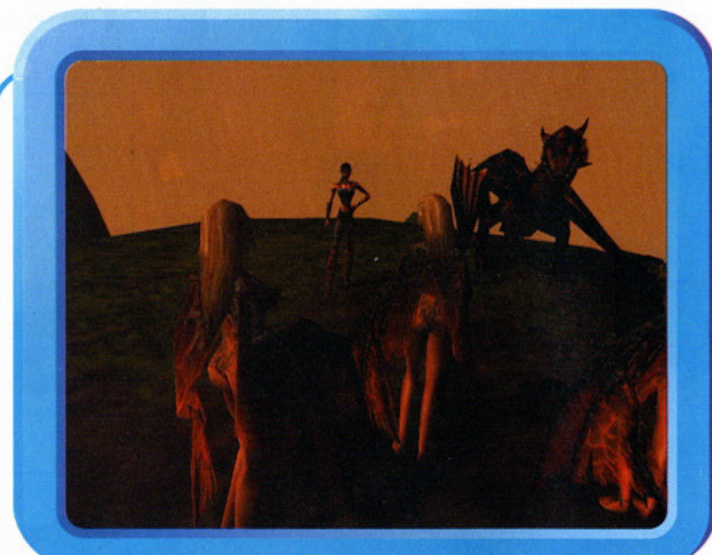
Altri simpatici giganti. Non sarà facile uscire dalla grotta indisturbati.

Cosa si nasconderà dietro quella barriera di ghiaccio? Meglio agire con circospezione.

Per uscire dalle miniere bisogna distruggere il cristallo radioattivo. La spada non basta, occorre ingegnarsi in un altro modo.

(fortunatamente gli sviluppatori hanno già elaborato una patch che dovrebbe risolvere il problema nella maggior parte dei casi). Sempre a riguardo del sistema di combattimento, va notato come il livello di difficoltà sia spesso sbilanciato: in groppa al drago si riesce facilmente a far piazza pulita di tutti gli avversari terrestri e, se si è abbastanza accorti, anche di quelli che stanziano in cielo; al contrario, con Rynn capita frequentemente di trovarsi in netto svantaggio e quindi, quando lo scontro non è del tutto inevitabile, conviene darsi alla fuga, saltando da una parte all'altra del fondale, sfruttando l'agilità della protagonista. Le armi si dividono in due categorie: magiche e non; nel primo caso è possibile lan-

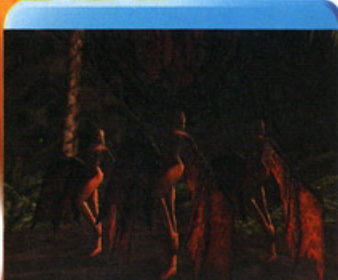
"Drakan **Offre** un mondo intero **da esplorare** realizzato con una **sontuosa grafica poligonale**: alcuni degli **scenari** presenti sono fra **i più incantevoli** mai visti in un **videogioco**"

Non lasciatevi trarre in inganno dall'effetto nebbia. In realtà quelle montagne sono piuttosto lontane.

Uno scontro nei cieli. I giochi di luce sono davvero incredibili.

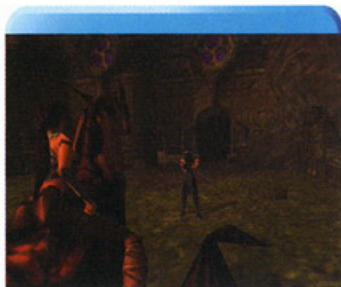
ciare un attacco più potente che ha quasi l'effetto di una **smart bomb**. Tali attacchi sono però in numero limitato e conviene quindi riservarli per i momenti cruciali. Rynn può compiere anche altre mosse speciali, come salti laterali, capriole all'indietro e semplici combinazioni di colpi con la spada. Nel complesso il sistema di controllo potrebbe non essere considerato un evento di rilievo, se non fosse per una caratteristica: la naturalezza con cui avviene la transizione dalla terra al cielo e viceversa. Il vero punto di forza del gioco risiede proprio nella possibilità di gestire due personaggi dalle abilità completamente differenti. L'integrazione fra i due sistemi di controllo e i due stili di gioco è perfetta: non ci sono fratture fra le sezioni aeree e quelle terrestri, in entrambi i casi il passaggio dall'una all'altra avviene con continuità. Data la vastità dei livelli e la conformazione particolare di alcune aree non è possibile proseguire solo a piedi o solo in volo: a volte è necessario smontare dal groppone del drago per proseguire con Rynn in ristretti cunicoli e cercare un modo per aprire la strada ad Arokh; al contrario, se si decide di procedere a piedi negli spazi aperti si rischia di esporsi troppo agli attacchi aerei delle truppe di Narvros e l'aiuto del drago si rivela indispensabile. L'aspetto esplorativo è sorretto dalla risoluzione di enigmi mai troppo cervellotici: saltare su piattaforme pericolanti, tirare una leva per aprire una porta, trovare un cristallo per mettere in moto una trivella e così via, concatenati in modo da non essere troppo lineari. In questo contesto vanno considerati anche i percorsi alternativi che invece di condurre all'obbiettivo finale del livello consentono di recu-

Il termine **"smart bomb"** indica nei videogiochi armi dall'effetto deflagrante che fanno immediatamente piazza pulita di tutti i nemici presenti sullo schermo. Si tratta di una sorta di bonus molto raro da usare quindi con parsimonia, solo in caso di estrema necessità. Defender fu il primo videogioco a ricorrere a tale espediente: l'idea ha avuto decisamente successo (screenshot catturato da una sfida in multiplayer).

Cos'avrà mai da guardare così interessato il nostro drago?
Al cospetto del "grande timoniere" chiunque sarebbe imbarazzato, soprattutto viste le sue armi nucleari.

Videogiochi al femminile

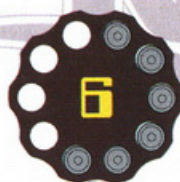
Capita spesso di imbattersi in quel luogo comune secondo cui i bambini devono giocare con Big Jim e le bambine con la Barbie. Stando a questa regola, nel momento in cui nasce una nuova protagonista per un videogioco non dovrebbero esserci dubbi sul pubblico di riferimento a cui hanno mirato gli autori. Invece, assecondando un altro luogo comune, i videogiochi sono un'attività esclusivamente maschile e non un divertimento che va al di là dei generi. Niente di più fasullo: stando agli ultimi dati raccolti dall'IDSA (l'Interactive Digital Software Association che comprende tutti i maggiori sviluppatori del mondo) ben il 38% del pubblico videogiocante è composto da appartenenti al genere femminile. Fatta salva qualche eccezione, non si tratta comunque di fanatiche di Quake: non tanto per il richiamo a situazioni di violenza, quanto piuttosto perché ritengono noiosa la forsennata pressione del tasto di fuoco e troppo ripetitivo lo schema di gioco. Le ragazze sono infatti meno interessate dei maschi a vincere/perdere e raggiungere il punteggio più elevato: preferiscono gli ambienti interattivi meno strutturati, con meno regole e più opportunità d'improvvisazione. Ecco quindi che giochi come Tomb Raider riescono a catturare l'interesse delle fanciulle nonostante le prominenti curve della protagonista, pensate apposta per un pubblico di adolescenti in piena tempesta ormonale. Amore per l'avventura o desiderio d'emulazione? Nel secondo caso cominciate a preoccuparvi solo se la ragazza con cui uscite vuole mostrarvi a tutti i costi la sua coppia di Uzi... Per saperne di più su cosa pensano le videogiocatrici del loro hobby preferito andate a dare una sbirciata su www.grrlgamer.com oppure su www.femalefrag.com. Fate attenzione però: queste sono davvero fanatiche di Quake...

Benvenuti sull'Isola delle Meraviglie. Peccato per le ali che rovinano queste belle fanciulle...

perare armi speciali e pozioni magiche. Succede però raramente di trovarsi in un vicolo cieco e non sapere più da che parte prendere, tanto che per ogni livello sono riportati sulla mappa i compiti da assolvere. *Drakan* supporta anche la modalità multiplayer.

Gli sviluppatori hanno creato appositamente dieci arene con caratteristiche differenti per garantire deathmatch di varia natura, suddivisi in tre categorie: Ground Only, Air Only e Master of The Dragon. Nei primi due casi è possibile combattere solo a piedi con Rynn oppure solo in volo con un drago. In Master Of The Dragon, invece, i giocatori devono riuscire a raccogliere uno strumento magico per poter cavalcare l'unico drago presente nell'arena. Ovviamente il primo che riesce a montare il bestione potrà fare una carneficina degli altri giocatori. Nonostante la varietà, in questo comparto *Drakan* non raggiunge le vette toccate dai titoli

Ammirate l'attenzione per i dettagli. No, non mi riferivo solo al sedere di Rynn..

pensati appositamente per il multiplayer: si tratta comunque di una piacevole aggiunta, una testimonianza in più dell'impegno profuso da sviluppo del gioco e l'incremento costante dei **siti** dedicati fa ben sperare per un futuro ampliamento. Se solo il destino non avesse maltrattato la Psygnosis probabilmente di questo gioco avremmo già sentito parlare da mesi come di un capolavoro annunciato. Purtroppo fino al mese scorso non se ne sapeva granché e anche la sua uscita non sarà di quelle clamorose. Non vedrete cartelloni pubblicitari appesi nei negozi e tante copertine. Ma *Drakan* non è certo un gioco da relegare in un angolo buio dello scaffale. Le ore di fatica spese degli sviluppatori non sono andate perdute, si sono catalizzate in un titolo dalle dimensioni epiche di grande qualità e spessore, che per nessuna ragione al mondo il pubblico videoludico deve permettersi di ignorare.

GAUGE

SINGLE PLAYER	MULTIPLAYER
90	6

What u Need

Per giocare avrete bisogno come minimo di un P166 equipaggiato con 32Mb di RAM e una scheda grafica acceleratrice da 4Mb compatibile con Direct3D. Con questa configurazione però gli splendidi scenari di Drakan assomiglieranno tutti alla valle padana in una nebbiosa giornata di novembre. Si consiglia quindi una scheda grafica dell'ultima generazione e un Pentium di fascia alta con almeno 64Mb di RAM. In ogni caso lo spazio richiesto su hard disk rimane di 320Mb.

Alternative

Shadowman (Acclaim)
Avventura dinamica a tinte forti ambientata nel macabro mondo del voodoo, ricca di atmosfera e di azione, realizzata con grande cura.

Heretic 2 (Activision)
La seconda avventura di Corvus, questa volta in terza persona... Un ottimo titolo nonostante lo scarso successo di pubblico.

Il sito ufficiale del gioco non è lUnico presente in rete. Prima ancora che Drakan fosse nei negozi, in Internet già si raccoglievano alcune piccole comunità virtuali a discutere sulle imprese di Rynn e Arokh. Ecco la lista di alcuni **siti** in cui trovare notizie, curiosità e patch per il gioco (fra cui quella per aumentare la difficoltà dello scontro con il boss finale, da molti ritenuto troppo semplice da eliminare).
www.drakan.net
www.surreal.com
www.drakan.telefragged.

"Il punto di forza del gioco risiede nella possibilità di gestire due personaggi dalle abilità completamente differenti. L'integrazione fra i due sistemi di controllo e i due stili di gioco è perfetta"

di Lorenzo cavalca

Nuova trasposizione per la saga di Star Trek

STARFLEET COMMAND

Tra astronavi in fiamme e scontri all'ultimo sangue tra i Klingon e la Federazione, il destino di gran parte dell'universo potrebbe dipendere dal buon uso della vostra tastiera!

www.interplay.com/sfcommand
EDITORE: Interplay
SVIL.: Quicksilver Software/14 Degrees
DISTRIBUTORE: Halifax

La saga di **Star Trek** e le peripezie della ciurma guidata dal capitano Kirk, hanno appassionato, e appassionano, milioni di telespettatori in tutto il mondo. Il successo delle numerose, e ormai quasi annuali, trasposizioni cinematografiche costituisce la prova ulteriore del grande appeal della saga sugli amanti della science-fiction e non. Lo stesso mercato videoludico ha subito il fascino dell'universo di Star Trek, e non sono mancati titoli ispirati direttamente alla saga, anche se non tutti di eccelsa qualità, nessuno però si era spinto tanto il là quanto questo titolo dell'Interplay.
La succulenta novità sta nella fonte di ispirazione di *Starfleet Command*, o meglio dei programmatori delle software house 14 Degrees e Quicksilver Software, che hanno curato a quattro mani progettazione e realizzazione del titolo: il vecchio wargame *Star Fleet Battle*. Si trattava di un gioco curato nel minimo dettaglio, ambientato ai tempi in cui il buon Kirk stava alla plancia dei comandi e i rapporti con i Klingon erano ancora basati su amichevoli scambi di raggi laser, e soprattutto dotato di un manuale di istruzione che non aveva niente da invidiare, per dimensioni, a un volume della Treccani. In termini spiccioli significa, grande varietà di mezzi militari (circa 300), diverse strategie d'attacco, e uno spazio immenso da esplorare. Le due software house hanno svolto un egregio lavoro di trasposizione, inserendo nella versione videoludica tutte le caratteristiche del vecchio gioco, (sono addirittura tre le ere tecnologiche nelle quali si possono ambientare gli scontri), che ha uno sviluppo indipendente dai caratteri e personaggi della serie televisiva. Il titolo in questione risulta così un mix di strategia, simulazione spaziale e naturalmente degli elementi caratteristici di un wargame. La presenza però di qualche

In caso di attacco, quasi tutte le astronavi possono attivare uno scudo energetico contro i colpi nemici.

Per dare un'idea della popolarità e del successo della saga ideata circa 30 anni fa dal genio di Gene Roddenberry, probabilmente i numeri non bastano: quattro serie televisive, quella originaria (1966/69), Next Generation (1987/94), Deep Space Nine (1993/99), e Voyager (1995/presente) viste da milioni di telespettatori negli Usa e nel Vecchio Continente, che fanno della serie una delle più longeve mai apparse sui teleschermi. Ben otto trasposizioni cinematografiche, dal primo, e mitico **Star trek**, passando per "Alla ricerca di Spock" e arrivando ai titoli più recenti "Generazioni" e "Primo Contatto" con nuovi personaggi e attori. Il mito continua....

In tutta la sua bellezza un modello di Enterprise in azione!!!

Guidare l'astronave-base Valiant, è l'obiettivo di ogni buon cadetto della Confederazione terrestre.

Un incursione che comincia a costare cara. Due dei nostri uomini non vedranno il sole, domani.

L'incrociatore Hydra, in questo caso nella fase di decollo, per la sua velocità e potenza di fuoco, è uno dei mezzi da combattimento più efficaci.

Sulla sinistra è visibile la dettagliata, e piuttosto complicata interfaccia dei comandi.

Risulta piuttosto sgradevole riscontrare in un titolo, che fa del dettaglio uno dei suoi punti di forza, difetti di programmazione e **bug** che, con un minimo di attenzione, potevano essere evitati. Tutti i videogiocatori sono abituati a convivere con fenomeni di "clipping" "fogging" e con altre amenità, ma che dire di fronte a situazioni come queste: nemici che motivano il loro attacco accusando il giocatore di aver infranto trattati di cui si ignorava l'esistenza o scene di intermezzo nelle quali si rappresentano avvenimenti non in linea con il regolare corso della storia, ma che sono già passati da tempo e quindi del tutto ininfluenti?

bug e di alcune scelte, quantomeno discutibili, non fanno gridare al capolavoro, pur trattandosi di un titolo che si assesta su discreti livelli.

Il gioco si articola in tre modalità: skirmish, campagna e ovviamente multiplayer. La prima è una sorta di "azione istantanea". Al comando di un vascello si combatte nello spazio contro astronavi controllate dalla Cpu, e la prima e unica preoccupazione è evitare di cadere sotto i colpi nemici e abbattere al più presto gli avversari. Il fulcro del titolo è sicuramente però la modalità campagna. Il gioco comincia con un tutorial che spiega e illustra tutte le caratteristiche utili a salvare la pellaccia nei combattimenti e le varie opzioni di comando presenti nei vascelli. Una volta terminato il corso di addestramento, una videata rappresentante l'universo di riferimento, inviterà a scegliere in quale sistema planetario vorrete testare le vostre abilità di comando. A seconda del tipo di scelta effettuata, se per esempio al confine di una galassia e nello spazio controllato dalla Confederazione, verrà determinata la razza di appartenenza. Sei le possibilità: la Federazione, naturalmente, l'Impero Klingon, gli Hydran Klingon, il Lyron Empire, la Confederazione Gorn, e Romulan, anche se durante il gioco può capitare di scontrarsi con altri popoli sconosciuti. Una volta catapultati nell'azione vera e propria, la prima cosa che desta sorpresa è l'ambientazione bidimensionale (anche se tutti i vascelli rimangono realizzati con modelli tridimensionali), che caratterizza tutte e tre le modalità. Sebbene la cosa faccia un po' storcere la bocca, vista la consolidata abitudine al 3D, dopo qualche minuto i timori di trovarsi di fronte a un titolo compassato e di vecchio stile scompaiono subito. L'universo 2D rappresenta infatti una buona soluzione per *Starfleet Command*, in cui la giocabilità si basa su una miscela di frenesia, cura dei particolari e una preparazione accurata delle mosse strategiche di approccio al nemico. Certamente un'ambientazione tridimensionale avrebbe dato quel tocco in più di giocabilità e anche di varietà, ma la scelta bidimensionale si inserisce alla perfezione nel contesto del gioco.

Attraverso infatti un sistema di comandi, strutturato come un mix tra il tradizionale sistema Hud presente nei simulatori di volo e l'interfaccia caratteristica a molti strategici, si controlla la propria astronave. È possibile condizionare e scegliere ogni particolare, dalla distribuzione della munizioni ai cannoni, all'inter-

Schermate come questa, sono utili per conoscere le caratteristiche delle astronave, nel caso in questione di un caccia Klingon.

Affrontare più di un nemico alla volta non è la scelta più saggia per allungare la propria permanenza nel gioco.....

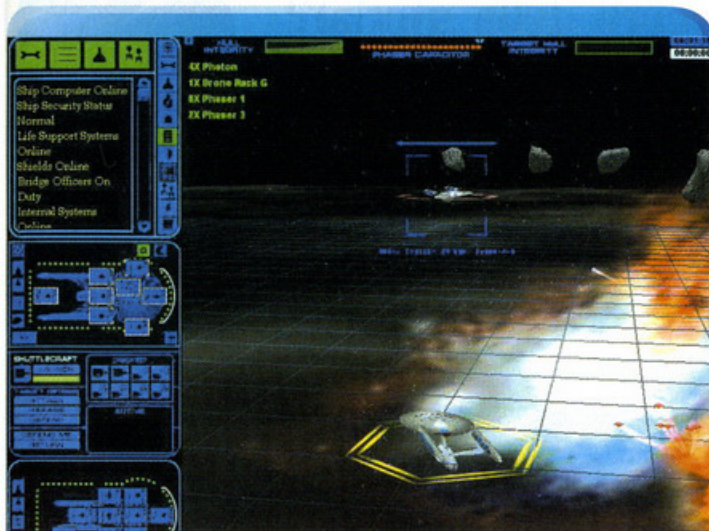
vento di riparazione nel più remoto anfratto dell'astronave, stabilire i livelli di energia da assegnare alle varie funzioni. Il tutto naturalmente non è limitato a un'azione "punta e clicca" ma è condizionato dall'esperienza del giocatore e soprattutto da quella del suo equipaggio. Il gioco ha infatti una struttura progressiva, cioè una volta terminate le missioni e le campagne (18 quelle a disposizione) si acquisiscono ulteriori punti esperienza e gradi spendibili per poter guidare astronavi più grandi e potenti, migliorare le caratteristiche dell'astronave con dispositivi tecnologicamente più avanzati, e migliorare le capacità dell'equipaggio, sostituendo magari il personale un po' scarso addetto ai cannoni con degli autentici cecchini. Ciò che comunque fa rimanere di stucco è l'enorme varietà di astronavi e l'attenzione al dettaglio che permea tutto il gioco. L'interfaccia, lo stile e il look dei velivoli e le loro stesse caratteristiche militari cambiano a seconda della razza scelta. Ad accrescere ulteriormente la benedetta sensazione di esserci è anche il buon livello dell'intelligenza artificiale. Le unità controllate dal computer fanno (quasi) sempre la cosa giusta, anche se dopo un po' riesce piuttosto facile prendere loro il tempo ed effettuare le giuste contromisure. Graficamente poi il titolo fa la sua bella figura: tutte le unità sono realizzate e curate con dettaglio, gli effetti di esplosioni, i missili in volo e i laser che fuoriescono dai cannoni sono resi in un turbinio di luci e traslucenze. Non mancano comunque una serie di difettucci sparsi per tutto il titolo. Purtroppo ciò che doveva rappresentare quel qualcosa di più in *Starfleet Command*, il Dynaverse o "generatore dinamico di avventure", grazie al quale ogni partita avrebbe dovuto essere diversa, non mantiene affatto le sue aspettative. Certo, al comando della Federazione terrestre si possono trovare come avversari a seconda dei casi i Romulan, oppure Ghorm e Hydra insieme, ma grosso modo tutto è limitato alle tradizionali modalità di scorta ai convogli o difesa delle basi e all'eliminazione di pirati o altri nemici che minacciano i confini e più si procede avanti con le missioni, più le cose diventano difficili.

Piuttosto complicato risulta anche il sistema dei comandi: innanzitutto per effettuare ciascuna operazione occorre prendere il controllo del singolo ufficiale assegnato alla funzione che interessa, passando quindi da una videata all'altra (sempre all'interno dell'area comandi) con l'effetto di perdere minuti preziosi durante i combattimenti, e di allungare incredibilmente i tempi quando si devono effettuare più cose in un breve lasso di tempo. Durante il gioco ci è capitato di dover effettuare, in contemporanea, la riparazione della propria astronave e condurre uno scontro a fuoco con un minaccioso caccia Klingon. Purtroppo tra un clic e l'altro siamo stati ridotti rapidamente in pulviscolo spaziale, ma la sensazione è stata quella che non fosse tutto poi attribuibile alla nostra imperizia! Il fatto poi che i movimenti siano limitati alla scelta di erogazione di

Non lasciatevi ingannare! Gli unici ambienti tridimensionali sono quelli dei filmati di intermezzo.

Attraverso videate del genere si scoprono vita, morte e miracoli della propria astronave e del suo equipaggio

Alla scoperta dello spazio

La scienza terrestre non è ancora, purtroppo o per fortuna, giunta ai livelli in cui invece è arrivata la fantascienza. Le possibilità del genere umano di esplorare e conoscere l'universo che ci circonda sono riposte nella Nasa, **(www.nasa.gov)**, l'ente areospaziale americano. Tra approdo lunare, lanci di Shuttle, e la forzata convivenza con problemi di budget, la Nasa ha varato un ambizioso programma, appunto "Discovery Program", con l'obiettivo di catturare informazioni sul sistema solare. La sonda Pathfinder, è solo il primo passo di questo ambizioso progetto, uno dei prossimi obiettivi è il lancio, nel 2004, della sonda Messanger (Mercury: Surface, Space Environment, Geochemistry and Ranging). Il satellite dovrebbe cominciare la sua orbita attorno a Mercurio nel settembre del 2009, e svelare i misteri di questo piccolo e misterioso pianeta. Nel 2000 partirà la progettazione di un piano ancora più suggestivo e ambizioso, Deep Impact Craft: lanciare, ad altissima velocità (20.000 miglia all'ora), un proiettile-sonda sulla superficie di una cometa, creare su di essa un cratere e rivelare così la composizione e struttura interna di questi affascinanti corpi celesti.

Per l'astronave della Confederazione, lo scontro, nonostante gli sforzi, non sembra volgere al meglio.....

potenza per regolare la velocità, e al determinare l'angolo di curva dell'astronave, fa balenare un noioso senso di impotenza, specialmente quando si devono schivare missili nemici. Manca del tutto una visuale tridimensionale e, tra quelle a disposizione, la più utile è senza dubbio, quella dall'alto, statica e noiosa. Qualcosa di più poteva essere fatto anche dal punto di vista strategico: risulta un po' strano che le unità alleate combattano unicamente contro le astronavi che al momento stanno bersagliando il giocatore, senza la possibilità di impartire ordini e diversificare così la propria manovra di attacco. Non si capisce poi se sia un bug o meno il fatto che i missili lanciati contro le unità nemiche, passino attraverso (!) le unità alleate, lasciandole indenni, e dirigendosi diligentemente contro il bersaglio. Il briefing poi è troppo scarno rispetto alle complessità delle missioni è spesso non indica neppure l'obiettivo della stessa! Piuttosto divertente e ben fatta risulta invece la modalità multiplayer. Il merito principale è aver trasferito on-line i migliori aspetti di *Starfleet Command*, ottima contestualizzazione, coinvolgimento, e una buona giocabilità che non rendono noiose le solite modalità del "last man standing" (vince l'ultimo che sopravvive).
Si può giocare in rete, attraverso il protocollo Tcp/Ip, oppure anche via Lan, modem e in rete locale, fino a sei giocatori, uno contro l'altro oppure a squadre, e sicuramente occorre aver maturato una certa sicurezza nel single-player prima di affrontare una partita on-line, altrimenti la fine sarà rapida e il divertimento piuttosto scarso, data l'elevata complessità del gioco in sé. Durante le partite in multiplayer capita però un po' troppo spesso di ritrovarsi improvvisamente in mezzo all'oscurità a causa di improvvisi crash di sistema. L'Interplay, accortasi del problema, sta già preparando una patch ad hoc che dovrebbe eliminare questo fastidioso problema.

GAUGE

SINGLE PLAYER **MULTIPLAYER**

What u Need

Starfleet Command è giocabile anche su un P. 166 con 32 mega di ram, pur con qualche limitazione nella parte sonora, e nella resa grafica. Con un P 200, 32 mega di ram e scheda 3-Dfx, si possono gustare al meglio gli effetti grafici, e il titolo gode di una migliore fluidità. Circa 250 mega sono sufficienti per l'installazione nell'hard disk, esclusi i file sonori e musicali, e un lettore 24x è allora il minimo per una resa sonora accettabile.

Alternative

I-WAR (Ocean):
Uno dei migliori simulatori tattici spaziali mai realizzati. Libertà d'azione, comandi intuitivi e un'azione incalzante i suoi punti di forza. Peccato che sia stato troppo trascurato....

WING COMMANDER PROPHECY (Electronic Arts):
Non ci sono più i Kilrathi, non c'è più Chris Roberts, e Mark Hamill comincia a sentire il peso degli anni, ma la saga continua e spruzza giocabilità da tutti i pori!

All'Interplay non hanno certo risparmiato nella realizzazione degli effetti grafici.....

Nel complesso quindi si tratta di un discreto titolo, nel quale gli aspetti migliori sono sicuramente l'impatto grafico e il coinvolgimento che riesce a regalare al giocatore.
Resta un po' di amaro in bocca per il giudizio finale. La presenza di bug e delle elencate imperfezioni, oltre che un sistema dei comandi un po' cervellotico, condizionano non poco il giudizio finale ed è un vero peccato perché le premesse per un voto migliore c'erano tutte.

Niente da dire sugli effetti grafici, ma che brutta fine!!!!

Di Gianluca Tosca

Sarete voi la luce dell'epoca più scura della storia!?

AGE OF EMPIRES II

www.microsoft.com/games/age2
Editore: Microsoft
Svilupp.: Ensemble Studios
Distributore: Microsoft

Riaffiorano le epoche degli imperi, e il clangore delle spade sarà superato solo dalle grida di vittoria.

Quale epoca si è prestata maggiormente del Medioevo alle speculazioni fantastiche di grandi e piccini!? Sarà per l'enorme lasso di tempo che comprende (viene comunemente fissato tra il 476 d.C. e il 1492 d.C, per gli ovvi avvenimenti che resero famosi quegli anni), oppure la notevole evoluzione che ebbe il genere umano: dalla più buia ignoranza e superstizione a una rifioritura delle arti e delle scienze quasi prodigiosa. Da sempre, questo periodo è la testa di ponte tra l'antico e il moderno, spesso caratterizzato da curiosi intrecci e coesistenze. Non è un caso come la fortunata categoria artistica detta Fantasy sia fortemente ispirata a tale capitolo della storia. Senza contare che, da solo, il Medioevo è foriero di incredibili leggende, guerre epiche ed **eroi** capaci d'infuocare il cuore dei bambini prima che soccombano all'orrore del quotidiano. Poi arriva la scuola, dove i nobili cavalieri diventano lestofanti blasonati; i castelli nidi di serpi dove non v'è altro che invidia e tradimento; il popolo un mucchio di bestie ferce in preda alla superstizione, e non rimane altra consolazione che una quantità di francesismi nei versi artificiosi dei trovatori. Ma ora gli antichi splendori, soltanto sognati, sono destinati a vedere la luce; grazie alla Microsoft che ha pubblicato il perfetto seguito di *Age of Empires*, mantenendone tutte le carte vincenti con un bel po' di miglioramenti. Se il primo terminava verso l'anno 1000, si può a ragione dire che questo seguito si collega precisamente al prequel e arriva, grossomodo, al 1300-1400. Di questo passo è lecito aspettarsi una saga lunga come Guerre Stellari, ma non credo che a nessuno dispiacerebbe. Chi ha avuto la fortuna di provare il primo episodio non dovrebbe avere difficoltà a familiarizzare con questo; dal motore alla grafica, e persino l'interfaccia sono caratteri rimasti superficialmente identici, ma generosamente arricchiti. Ci si muove sempre in tempo reale e la parte essenziale del gioco è incentrata su cruenti scontri tra le opposte fazioni. Una gustosissima introduzione, abile intreccio tra una partita a scacchi di due sovrani e un reale combattimento, accresce sensibilmente la bramosia di trovarsi pre-

Vedere le truppe schierate agli ordini mi provoca un brivido. Penso che da grande farò il dittatore...

La questione se sia esistito o meno re Artù è sempre aperta e gli studiosi ci consegnano diverse ipotesi. Convenzionalmente, dovette vivere tra il 475 e il 542 d.C., ma c'è chi si spinge più indietro. Per Geoffrey Ashe poteva essere Riothamus, Re britannico del V secolo; per B. Le Poer Trench si trattava del ribelle Arviragus, che combatté contro i Romani nel I secolo. Tra i molti **eroi** che si alternarono alla Tavola Rotonda solo Drustan (Tristano) è esistito veramente: era figlio di Re Cynfawr, e i resti del suo castello si possono ammirare sulla collina di Castle Dore, in Cornovaglia.

Dopo tutte le fatiche e gli stenti, entrare nella città del nemico procura sempre un piacere sadico.

Ebbene sì, sono un romanticone che si commuove nel vedere i cavalieri che lasciano il regno.

Nemmeno i campi di grano resteranno in piedi durante la temibile avanzata delle truppe franche.

Far mantenere lo schieramento agli arcieri eviterà che periscano sotto il fuoco amico.

sto sul campo, ma già scegliere cosa fare potrebbe richiedere qualche minuto. I novizi faranno bene a cimentarsi nella campagna di addestramento che mette alla guida dei ribelli scozzesi di William Wallace coadiuvati da un esauriente tutorial. Altrimenti, un'altra grossa "fonte di distrazione" è senza dubbio tutta la documentazione consultabile in un comodo archivio. Persino chi ha letto saggi e **romanzi** in quantità, potrebbe trovare le notizie del database interessanti. Sono le informazioni storiche più importanti di tutte le razze presenti nel gioco e cenni

Umberto Eco si è distinto come uno dei massimi esponenti dell'avanguardia culturale italiana. Notissimi gli studi sul costume e i mezzi di comunicazione di massa come campo di indagine dell'estetica, adattando a questa disciplina la teoria dell'informazione tramite il metodo strutturalista. Ma Umberto Eco è noto anche per i suoi **romanzi**, come "Il nome della Rosa", giallo ambientato in pieno medioevo e gustoso affresco della vita sociale di una famosa abbazia. Ispiratore del film omonimo diretto da Jean-Jacques Annaud.

su argomenti più generici inerenti all'età di mezzo. Le vie per intraprendere l'avventura sono molteplici e diverse. La modalità campagna assicura una serie di scenari concatenati che raccontano ed emulano le vicende di: Giovanna d'Arco, Federico Barbarossa, il Saladino e Gengis Khan. Dove in *Age of Empires* c'era soltanto una fredda schermata con direttive per la missione e cenni storico-tattici, ora abbiamo una curata presentazione

Di fronte alla moschea più importante della città è sancito il patto tra Saladino e il re d'Egitto.

in cui un personaggio narra in prima persona le vicende che seguono e precedono la battaglia. È semplice intuire che si è ben lontani dall'abusato cliché: costruisci e conquista, soppiantato da una struttura piuttosto complessa delle missioni, fino ad arrivare al cambio repentino di obiettivi o alleanze all'interno di

Soltanto un inguaribile ottimista potrebbe pensare che la situazione non è più che disperata..

una stessa partita. In pratica, ci saranno fortezze da difendere e conquistare, rotte commerciali da sorvegliare, scorte a personaggi importanti e missioni con in forza soldati molto **speciali**. Quanti desiderano un bagno di sangue imme-

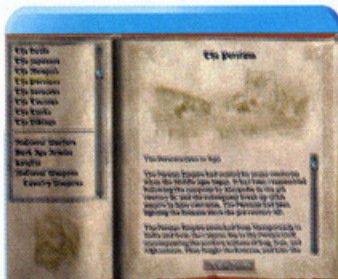
Ogni campagna avrà come cardine dei personaggi **speciali**: dalla pulzella d'Orlean al coraggioso Saladino. Non sarà raro che costoro scendano in campo e dispongano di abilità notevoli. Solo che la loro morte equivarrà a una ineluttabile e immediata sconfitta.

diato, potranno invece cimentarsi nel Deathmatch o in uno scenario singolo, con l'unica differenza che nel primo caso si partirà con una quantità enorme di risorse. Si dovrà scegliere la tipologia dello scenario, il numero di giocatori, la popolazio-

Il cancello sarà comodissimo per far uscire i soldati, ma sarà la parte più fragile delle fortificazioni.

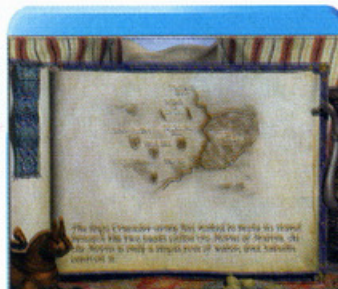
ne massima consentita (motivo di dolo e discussione del primo *Age of Empires*) e, naturalmente, i popoli che si affronteranno. Tredici nuove civiltà con un'unica e inimitabile unità ciascuna e diverse caratteristiche. Echi scolastici vi renderanno familiari i Goti, e Celti, i Vichinghi, i Mongoli e persino razze meno note in ambito medievale come Giapponesi, Cinesi o Turchi. Dovrà essere molto accurata la scelta del proprio ceppo etnico perché le tecnologie, le armi e particolari bonus o malus non saranno comuni, ma molto specifici. Un buon numero di strutture, avanzamenti scientifici e militari, risulta comunque proprio di tutti i popoli; per cui la procedura

Dopo ogni missione, e solo allora, si renderà disponibile la successiva della campagna.

per mettere in moto la vostra civiltà rimarrà praticamente invariata. Collocare i cittadini al lavoro per acquisire risorse, che rimangono sempre cibo, legno, oro e pietre, sarà semplice come prima, ma alcune piccole sorprese sono destinate a stupirvi, come la presenza di pecore: utili animali che potranno essere condotti vicino al giusto luogo e trasformati in succosa carne da mangiare. Uno sguardo ai lavoratori e vedrete come siano state (magie degli anni novanta) inserite sinuose lavoratrici a far compagnia ai maschietti, che sarà possibile assegnare a qualsiasi mansione senza alcuna differenza. Tra gli edifici è stato riservato un posto d'onore alle costruzioni più rappresentative dell'epoca: gl'imponenti castelli. Nel gioco, oltre a essere ostici da abbattere e autodifesi, saranno la fonte delle unità speciali. Assieme alle torri di guardia e al centro città, potranno inoltre ospitare soldati e civili per proteggerli e aumentare il proprio

Una bella scheda sui Persiani potrebbe aiutarmi a scoprire i loro punti deboli per lo scontro.

potenziale offensivo. Mura fortificate e cancelli saranno il baluardo contro le invasioni nemiche, magari sostenute dalle moderne **armi** a base di polvere da sparo. Novità anche nelle scoperte scientifiche, niente di sconvolgente, ma diversi indirizzi per personalizzare ulteriormente la propria armata. Si da il caso, infatti, che in *Age of Empires*, non era mai bastato creare un'unità e mettersi il cuore in pace perché sono sempre stati possibili miglioramenti nel potenziale difensivo e offensivo, addirittura fino a evoluzioni del combattente stesso. Se già, come avrete intuito, l'ambito militare raggiungeva nel primo episodio della serie livelli altissimi, ora

"Si è ben lontani dall'abusato cliché: costruisci e conquista, soppiantato da una struttura piuttosto complessa delle missioni"

è doveroso dire che rasenta l'eccellenza. Mettiamo pure da parte le numerose tipologie di truppe, anche se vantano sovrani, alabardieri, soldati con spadone a due mani, paladini, cammelli da guerra, arieti, navi sputa fuoco, monaci e così via. Possiamo inoltre non considerare i diversi ordini di massima impartibili, come scegliere un percorso per il pattugliamento, assegnare gli uomini alla vigilanza di cose o persone e stabilire persino il grado di aggressività di un attacco contro tutto ciò che si vede a una mera risposta a provocazioni. Non dimentichiamo, poi, come finalmente i soldati stiano volontariamente in formazione e sia addirittura possibile raggrupparli secondo quattro tipi di schieramento: dalla falange all'orda. Ma ciò che veramente fa la differenza sono le famigerate unità speciali di ogni popolazione. Generalmente di fanteria, saranno fortissime contro alcuni nemici, ma deboli con altri e saranno fortemente rappresentative dell'etnia cui appartengono. I Samurai giapponesi sono efficaci contro le altre truppe speciali, ma preda degli arcieri. I Cavalieri Teutonici, che personalmente avrei chiamato **Templari**, risultano sorprendentemente corazzati ma un po' troppo lenti. Gli altri undici corpi speciali li lascio scoprire a voi e mi perdo nella contemplazione dei virtuosismi grafici che, senza appesantire troppo, danno la

Tutte le narrazioni saranno sotto forma diaristica di un testimone dei fatti.

L'accurato editor delle mappe è terribilmente semplice da usare e ricco di opzioni interessanti..

Come insegna la Storia, sul finire di quell'epoca tormentata avevano fatto il loro ingresso le **armi** da assedio, non ancora cruciali per l'esito delle battaglie, ma indubbiamente molto utili. Un paio di unità di questo genere saranno presenti anche in Age of Empires II, ma non si pensi di vincere solo con esse!

Nel 1118 i cavalieri Hugh de Payns e Geoffroy de Saint-Omer, per ordine di San Bernardo da Chiaravalle, fondarono un ordine religioso-militare, i Poveri Cavalieri di Cristo , per proteggere i pellegrini in Terra Santa. Re Baldovino II, li ospitò nel proprio palazzo che sorgeva sulle rovine del tempio di Gerusalemme: da qui il nome di "Cavalieri **Templari**". Il Concilio di Troyes nel 1128 sancì le regole dell'ordine: i Templari facevano voto di castità, obbedienza e povertà; vestivano la cappa crociata, erano divisi in Cavalieri, Cappellani, Sergenti, Artigiani, e comandati da un Gran Maestro e da un Concilio dipendenti dal Papa. Il motto dell'ordine è: "Non nobis Domine, non nobis, sed nomine tuo da gloriam!".

L'ORECCHIO VUOLE LA SUA PARTE

Le menti maliziose si astengano, per cortesia, dall'interpretare i miei suggerimenti come critiche implicite alle tracce audio di questo gioco; esse, infatti, sono più che mai gradevoli e ottimamente s'intonano con ambienti e situazioni. Però, mi si permetta di esagerare proponendo un paio di colonne sonore che sarebbero perfette come sottofondo a Age of Empires II. Chi preferisce musiche contemporanee all'ambiente di gioco non può che ascoltare i Carmina Burana: canti medioevali goliardici battezzati così dall'editore J.A. Schmeller, che li pubblicò nel 1847, dal nome latino dell'abbazia bavarese di Benediktbeuren (Bura Sancti Benedikti). La raccolta comprende oltre trecento composizioni del XII e XIII secolo di argomento vario, ma orientato a satireggiare la corruzione della gerarchia ecclesiale. Moderni ma non futili, sono gli album della brava. Decisamente più energici sono i Manowar, gruppo di Epic Metal che canta di eroi impavidi sprezzanti della morte, scenari fantasy-medievali e battaglie inimmaginabili. Virtuosismi strumentali e vocali fanno da cornice alle incredibili storie e la gioia di numerosi fan che fanno sentire il loro affetto tramite siti non ufficiali. Tra di essi spicca **http://www.geocities.com/SunsetStrip/Towers/3272/**, mentre tra gli album mi permetto di consigliare in particolare "Fighting The World" e "Kings Of Metal".

predecessore, praticamente come molti avrebbero voluto che fosse. Appunto per questa ragione si può collocare tra i giochi sconsigliatissimi ma non certo imperdibili, perché difetta di una dose di rischiosissima novità viscerale che avrebbe potuto trasformarlo in un capolavoro oppure in una boiata galattica. Provare *Age of Empires II* in modalità multigiocatore, ha un po' smussato le mie preoccupazioni a riguardo, facendomi riflettere su come l'IA, per quanto eccellente, sia ancora lontana da regalare lo stesso piacere di competere con un avversario umano. Vedere i due eserciti schierati e scalpitanti in attesa che la battaglia abbia inizio è una sensazione che non si potrà mai provare contro la CPU, specialista nella guerriglia e negli attacchi di massa con le unità più forti. Dirò di più, giocare con un amico o più, tramite MSN Gaming Zone, collegamento seriale e così via potrebbe risultare ancora più appagante che un Deathmatch o uno scenario casuale da giocatore singolo. Certo dovrete affrontare i problemi legati alla connessione, ma un sistema di monitoraggio interno al gioco permetterà di visualizzare chi ha la macchina peggiore e la connessione più lenta. E potrete prendere, in caso, provvedimenti radicali.

sensazione di essere in un vero campo di battaglia. Tutto sommato, è questo il vero pregio del prodotto Microsoft: far sentire vere sensazioni da provetto stratega senza perdersi nella frenesia del particolare che tormenta molti giochi del genere, soprattutto a turni. È bello e divertente, con la giusta dose di novità per un numero due e con il savio mantenimento dei caratteri che ne fecero fortuna. Si tratta della auspicabile evoluzione del suo

Le frecce conficcate nel terreno e altri dettagli grafici danno un sapore particolare allo scontro.

I soldati non sembrano pochi, ma per scortare otto fragili carri dovranno fare i salti mortali.

Un piccolo esempio di un'irruzione da non compiere mai se le torri nemiche sono in piedi.

"Se già l'ambito militare raggiungeva nel primo episodio della serie livelli altissimi, ora è doveroso dire che rasenta l'eccellenza"

SINGLE PLAYER | MULTIPLAYER

What u Need

La casa madre raccomanda almeno un Pentium 166Mhz con 32 MB di RAM e duecento MB di spazio dedicabile su Hard Disk. Un lettore CD almeno 4X e un modem a 28.8Kbps per il multiplayer. Non sarebbe male, però, vantare quantomeno un P200 con 64 MB di RAM e un lettore 12X per non far scattare gli AVI neanche un po'. Non starebbe male neppure un modem a 56.6Kbps per un gioco di gruppo un po' meno macchinoso.

Alternative

Age of Empires (Microsoft)

"Il primo è sempre il più amato". Detto valido nella vita, forse, ma spesso contraddetto dai videogiochi dove, come nel nostro caso, i seguiti hanno eguagliato o persino superato i loro insigni e amati predecessori.

Starcraft (Blizzard)

Sentire parlare di questo gioco da parte di chi l'aveva provato sembrava un'esagerazione ingiustificata, poi lo provai anch'io e capii cosa significava andare a nanna pensando alla missione o alla battaglia on-line successiva.

di Mauro Ortolani

Combattere per la libertà, uccidere per denaro

JAGGED ALLIANCE 2

- Ho un lavoro per te, John. C'è un paese da liberare e della gente da aiutare. So che sei la persona giusta per questo lavoro, sei un guerriero e conosci il mestiere.

Te la senti?

- *Quanto ci guadagno?*

Nella città di Arulco, Enrico Chivaldori ha vissuto momenti bui e ha assistito ad atti di violenza intollerabile che hanno colpito, oltre a tutta la popolazione, anche i suoi familiari. Arulco è un paese che nel gioco ricorda in qualche modo la rivoluzione avvenuta a Cuba, con un'atmosfera che richiama alla memoria personaggi come Fidel Castro o Che Guevara, ma anche le azioni di guerriglia descritte nel film **"I Quattro dell'Oca Selvaggia"**. Una dittatura militare spietata vede a capo del governo una donna chiamata Deidranna. Chivaldori non può sostenere il peso dei suoi ricordi e la sete di vendetta lo brucia giorno per giorno. L'uomo è animato da grandi energie, ma ha un difetto: non è un combattente. Voi lo siete, ed è a voi che Enrico Chivaldori si rivolge assegnandovi l'incarico di mettervi in contatto con i rivoluzionari locali e mettere la vostra esperienza al servizio della causa... ovviamente dietro lauto compenso.

Uno dei migliori film sui mercenari è senza dubbio **"I Quattro dell'oca selvaggia"**, dove un manipolo di ex militari torna a vestire l'uniforme in cambio di denaro, ma principalmente per rivivere la giovinezza perduta. Pochi faranno ritorno. Un cast d'eccezione comprende Roger Moore, Richard Burton e Richard Harris insieme a molti altri attori di primordine.

Uno scontro in pieno svolgimento. Eliminare la milizia locale per impadronirsi dell'aeroporto.

Questi, in linea di massima i fatti che vengono narrati nell'introduzione filmata che introduce *Jagged Alliance 2*. La prima cosa che salta all'occhio, una volta entrati nel gioco, è certamente una grafica riveduta e corretta, non molto spettacolare, ma efficace quanto basta. Immediatamente dopo si comprende che questo non è più un gioco di sola strategia, ma che il Role Playng Game ha fatto la sua comparsa influenzando in maniera massiccia l'aspetto generale del titolo. L'introduzione di elementi quali la creazione di un mercenario, l'interazione con personaggi non giocanti,

www.jaggedalliance.com
Editore: Talonsoft
Sviluppatore: Sir-Tech
Distributore: ND

la gestione dell'inventario, i dialoghi, la trama non lineare... tutto questo porta a classificare *JA 2* come una via di mezzo tra il suo predecessore e *Fallout*, con una leggera propensione verso quest'ultimo.

Il gioco comincia dalla schermata principale di un computer portatile. Da qui potete accedere a vari siti proprio come se foste in Internet. Tra i siti disponibili si trovano quello al quale è possibile reclutare mercenari e addirittura quello al quale rivolgervi per stipulare assicurazioni sulla loro vita, insieme alle onoranze funebri e a un emporio di armi e munizioni. Periodicamente riceverete delle e-mail, e vi posso assicurare che il tutto funziona in una maniera incredibilmente realistica.

La creazione di un mercenario personalizzato risulta poi particolarmente divertente, grazie a un questionario da compilare per definirne le caratteristiche e che vi strapperà più di un sorriso e alla possibilità di definire diversi parametri tra i quali anche la voce. Tutto questo ha indubbiamente un forte sapore RPG. Fatto questo e scelti gli altri mercenari in base alle vostre disponibilità di denaro, vi troverete trasportati ad Arulco e qui, finalmente, entrerete in azione. In fase di esplorazione il gioco è in tempo reale, permettendovi di selezionare le vostre unità come in un qualsiasi strategico; ma quando uno dei vostri uomini entrerà in contatto con un nemico, l'azione passerà al sistema a turni. Una vasta gamma di movimenti è a disposizione dei vostri combattenti: si va dal semplice camminare o correre, fino al

Un incursione che comincia a costare cara. Due dei nostri uomini non vedranno il sole, domani.

Il primo contatto con i rivoluzionari non è dei più cordiali, ma questa gente è molto diffidente.

Deidranna è solita schiaffeggiare il suo vice quando le cose vanno male; eccola all'opera.

Dalla schermata della mappa è possibile stabilire i propri spostamenti e accedere a diverse funzioni.

nuotare o l'arrampicarsi. Le animazioni degli sprite sono molto ben curate e, generalmente, è un piacere vedere uno dei vostri uomini saltare una staccionata con un movimento plastico che, pur ricordando Nino Castelnuovo nella pubblicità di un famoso olio, risulta molto realistico. Il realismo è certamente una delle parole d'ordine di *Jagged Alliance 2*; un gran numero di fattori sono stati tenuti in considerazione, compresa la stanchezza e la relativa necessità di riposo, l'alternarsi del giorno e della notte, la necessità di cure mediche e tantissime altre cose. Il gioco lascia a volte sbalorditi dal gran numero di possibilità offerte e, per giunta, lo svolgimento segue un percorso assolutamente non lineare, con il susseguirsi degli eventi che verranno modificati dalle vostre decisioni e dagli avvenimenti che causerete. Ovviamente tutti questi elementi, se da un lato fanno aumentare il valore dell'aspetto simulativo, dall'altro appesantiscono un po' il fattore giocabilità. Con un gran numero di opzioni tra le quali scegliere e diversi aspetti del gioco da tenere sotto controllo, diventa facile smarrirsi. In questo non aiuta molto l'assenza di uno scenario tutorial e, malgrado il manuale copra tutti gli aspetti più significativi, capita a volte di chiedersi quale sia la prossima cosa da fare. In ogni modo, oltre a combattere, la vostra attività principale consisterà nel viaggiare di luogo in luogo, Questo avviene tramite un'apposita schermata contenente la mappa della regione. Da qui potete scegliere la vostra prossima destinazione e aumentare o diminuire la velocità di scorrimento del tempo, dato che alcuni spostamenti richiedono diverse ore (in termini di gioco, naturalmente) per essere portati a termine. Questo almeno fino a quando non entrerete in possesso di un veicolo funzionante che utilizzerete per muovervi più convenientemente. Le automobili sono i mezzi di locomozione più comuni, ma anche gli aerei giocano un ruolo fondamentale, dato che sono gli unici mezzi in grado di trasportare fino a voi i rifornimenti e le armi che ordinerete. Per poter ricevere ciò che avete ordinato avrete bisogno di controllare un aeroporto e la regione ne offre solo due, entrambi in mano al nemico. Chiaro che dovrete impadronirvene o non riceverete alcunché. Alcune delle zone chiave del paese possono essere tenute sotto controllo da una milizia locale, una sorta di **Legione Straniera** formata da elementi del luogo, che uno dei vostri

Il più famoso corpo militare comprendente mercenari è senza dubbio la **Legione Straniera**. Fondata nel 1831 da Carlo X per combattere la pirateria nel mediterraneo, presto la legione divenne un corpo stabile operante prevalentemente in Algeria. Tra le sue file venivano accolti galeotti, rifugiati, gente senza scrupoli e criminali incalliti, ma anche persone in fuga da delusioni amorose o penose esistenze ai margini della società.

"Il gioco lascia a volte sbalorditi dal gran numero di possibilità offerte e, per giunta, lo svolgimento segue un percorso assolutamente non lineare"

Vere storie di veri mercenari

MERCS
True Stories of Mercenaries in Action

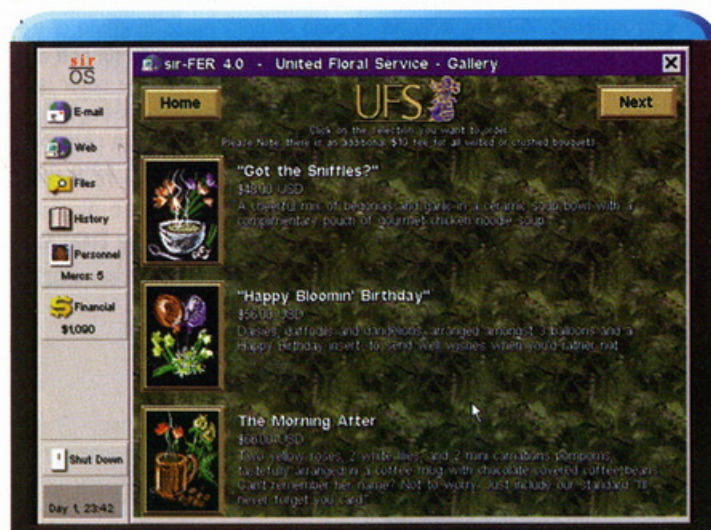
Sin dall'inizio, da quando è nata la triste arte della guerra, soldati di ventura hanno combattuto, sono rimasti feriti, si sono coperti di gloria o sono morti. Spesso in cambio di un compenso irrisorio, a volte per cifre più considerevoli, questi uomini hanno corso rischi che altri non avrebbero mai osato correre, sfidando la morte nel tentativo di portare a termine il loro compito. Dagli antichi guerrieri prezzolati che combatterono a fianco delle armate di Grecia in lotta contro i persiani nel 400 avanti cristo, fino all'assedio di Dein Bein Phu, in Vietnam, o alle guerre dei giorni nostri contro i narco trafficanti nel sud e nel centro America, storie di coraggio e di denaro, di lealtà e di tradimenti sono avvenute e sono state a volte documentate da testimoni oculari o da persone informate sui fatti. Le pubblicazioni dedicate a questi uomini leggendari non mancano; io vi suggerisco "Mercs: true stories of mercenaries in action", di Bill Fawcett, autore noto per i suoi scritti sul mondo militare e paramilitare. Potete trovarlo da Amazon all'indirizzo **www.amazon.com.**

È possibile scegliere il posizionamento iniziale dei propri uomini. Questo è l'aeroporto di Drassen.

mercenari dovrà assumersi l'impegno di addestrare. Questo vale non solo per gli aeroporti, ma anche per le miniere che, da un certo punto in avanti, diventeranno la vostra sola fonte di sostentamento economico. L'utilizzo del termine "sequel", a questo punto, risulta essere in qualche modo riduttivo se paragoniamo questo gioco agli innumerevoli numeri due che affollano il mercato videoludico. I ragazzi della Sir-Tech hanno rivoluzionato quasi completamente la loro creatura, mantenendo fermi solo alcuni punti di contatto con l'episodio precedente e cambiando quasi completamente l'aspetto del gioco.

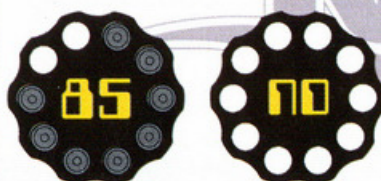
Il primo *Jagged Alliance* comparve più o meno quattro anni fa e si fece subito notare per un livello di precisione simulativa decisamente alto. Combattimenti a turni tra squadre di mercenari; questo era il tema, ma rispetto ai suoi antagonisti, tra tutti la pregiatissima serie *X-com* comprendente *UFO Defense* e *Terror from the Deep*, poteva vantare una gestione delle unità molto più approfondita e un'ambientazione realistica e intrigante. Ora, a quattro anni di distanza, i mercenari di *Jagged Alliance: Deadly Games*, tornano e risplendono di una grafica in alta risoluzione che, sorprendentemente, può fare a meno dell'apporto delle schede 3D. Se da un lato questo può far storcere il naso ai maniaci dell'effetto speciale a tutti i costi, dall'altro fa supporre una qualità del gameplay tale da poter tranquillamente evitare di fare ricorso a trasparenze e luci in tempo reale che tanto vanno di moda al giorno d'oggi. All'atto pratico possiamo tranquillamente affermare che i programmatori sono, dunque, perfettamente riusciti nell'intento di costruire un gioco solido e divertente, con l'unico difetto di non essere certamente adatto a tutti i palati, pur restando senz'altro ben progettato.

Il sistema di dialogo è di tipo classico, con le comuni opzioni dedicate all'interazione con gli NPC.

Si può acquistare materiale dagli abitanti; in questo caso qualche bottiglia di alcolici per il morale.

Onoranze funebri? Certamente! Decidete con quali fiori ornare le tombe dei vostri caduti.

GAUGE

What u need

Le risorse richieste per giocare non sono assolutamente onerose. Un Pentium 166 è più che sufficiente, così come 32 Mb di Ram basteranno per far muovere il tutto con una certa fluidità, anche se con 64 Mb si ottengono risultati migliori. Se avete una scheda acceleratrice installata nel vostro PC, questo è il momento per farla riposare: JA 2 non ne ha bisogno.

Alternative

Fallout 1, 2 (Interplay)
Sicuramente il titolo che più si avvicina a JA 2 sia come impianto grafico, sia come schema di gioco. Il secondo capitolo ha aggiunto poco a un prodotto già perfetto nella sua prima versione.

Close Combat 3 (Microsoft)
Certamente più orientato verso la strategia che non verso il gioco di ruolo; Close Combat ha sorpreso più di un giocatore con al sua accuratezza tattica e la sua grande giocabilità.

Di Diego Cossetta

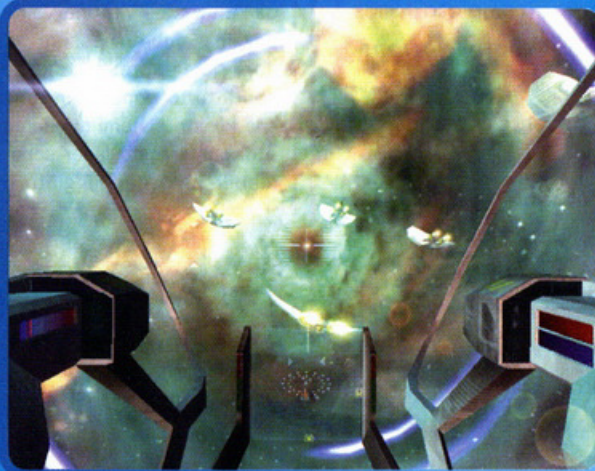
Lassù... dove nessun disperso era mai giunto prima!

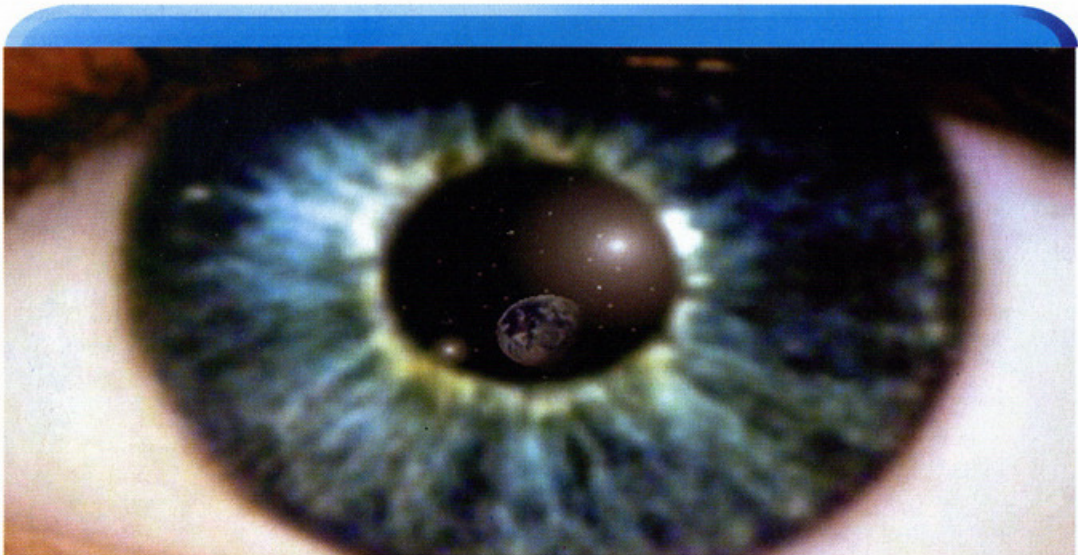
X - Beyond The Frontier

Chi di voi - visto il titolo - stesse già fremendo nella speranza di trovarsi davanti al nuovo capolavoro di casa Lucas, si dia pure una calmata: l'ambientazione c'è...il genere un po' meno!

www.egosoft.com
Editore: THQ
Sviluppatore: Egosoft
Distributore: 3DPlanet

Solitamente quando si parla di simulatori, a tutti vengono subito in mente volanti, ruote o cloche...e questo per il semplice fatto che il termine "simulatore" dovrebbe indicare di per sé un concetto strettamente legato alla realtà; un qualcosa che mira a "replicare" un attività o una situazione generalmente reale al fine di favorire l'apprendimento o l'intrattenimento dell'utente che usufruisce del servizio di simulazione.
Credo invece che siano pochi coloro che, sentendo parlare di "simulatore di volo", si vedano alla guida di un caccia stellare sperimentale, in mezzo a una miriade di razze aliene più o meno ostili e impegnati a ritrovare la via di casa.Ed è forse proprio a causa di questa fatica a immaginare una situazione del genere, che i programmatori della Egosoft hanno deciso di semplifi-

Ecco un'immagine dal tutorial iniziale: anche se poi deciderete di saltarlo ogni volta che inizierete il gioco, vi consiglio di completarlo almeno una volta per capire alcuni trucchetti utili per il proseguo.

Ed eccoci al momento del fatidico salto nell'iperspazio: la stupenda grafica dei fondali è qui accompagnata da un'angosciante voce che urla: "Stop the jump procedure!".

Visto che in fine dei conti non è che ci troviamo in presenza di una delle software house più rinomate degli ultimi tempi, se questa recensione non vi dovesse bastare e se voleste sapere qualcosa di più sulla Egosoft, potrete facilmente dare un'occhiata ai due siti **www.egosoft.com** (per quel che riguarda il team di programmazione e gli altri progetti che hanno in cantiere)**www.beyondthefrontier.com** (per quel che invece concerne il gioco vero e proprio)

Un'immagine tratta dalla lunga intro: anche questa molto coreografica e anche questa tutta parlata in inglese: chi ha difficoltà con la lingua d'oltremanica dovrà tirare a indovinare per capire la trama.

carci la vita venendoci incontro con questo *X*.Evitando magari di cominciare dal titolo (che effettivamente dice molto poco sul prodotto che vi trovate per le mani), cominciamo col dire che il nuovo gioco prodotto dalla THQ parte da una trama decisamente atipica: nei panni di un pilota alla guida di un veicolo spaziale in fase di sperimentazione e nel bel mezzo di una sessione di **allenamento** nei pressi di uno dei tanti agglomerati di detriti spaziali che si possono trovare nello spazio, vi capiterà di imbattervi in uno spiacevole incidente al momento del salto nell'iperspazio che vi avrebbe riportato a casa; per motivi a voi ignoti, infatti, verrete vostro malgrado allontanati dai vostri compagni, sbalzati fuori dalla vostra rotta e spediti in una zona ignota dell'universo. Ma una volta che il peggio sembrerà essere passato, dopo aver ripreso conoscenza e soprattutto dopo aver constatato che i vostri sistemi di orientamento e di puntamento laser sono irrimediabilmente danneggiati, mentre starete per farvi prendere dal panico e avrete già iniziato a pregare che vi vengano perdonati tutti i peccati commessi in terra, un barlume di speranza vi verrà regalato dal fatto che sarete contattati via radio (!) da un alieno che passava di lì a bordo del suo caccia da guerra (!!) e che vi offrirà,nella sua **lingua**, tutto l'aiuto di cui avrete bisogno in modo assolutamente gratuito e disinteressato (!!!). E sarà solo a questo punto che potrete prendere il comando della situazione e iniziare il gioco vero e proprio. La prima cosa che dovrete fare sarà cercare

Purtroppo, coloro tra voi che hanno più difficoltà con la **lingua** inglese troveranno davvero ostico il primo approccio con questo X: in generale per poter proseguire senza intoppi nel gioco dovrete capire in modo abbastanza completo i messaggi che vi verranno comunicati solo ed esclusivamente via radio nel momento in cui verrete contattati dalle varie stazioni spaziali che incontrerete; e le cose si faranno ancora più difficili quando dovrete comunicare con qualche alieno che si esprime nella sua lingua in mezzo a mille sibili, distorsioni e grugniti che – pur rendendo davvero suggestiva l'atmosfera – complicano non poco la comprensione del parlato, tra l'altro totalmente privo di sottotitoli.

Cos'avrà mai da guardare così interessato il nostro drago?
Al cospetto del "grande timoniere" chiunque sarebbe imbarazzato, soprattutto viste le sue armi nucleari.

In alcune situazioni (come per esempio ogni volta che approderete in una stazione spaziale) potrete assistere a un breve filmato d'intermezzo: carini, ma dopo due volte li salterete tutti!

Se non volete perdere troppo tempo dietro a manuali e libercoli illustrativi, prima di iniziare a giocare potrete avvalervi di un'utilissima e comoda sessione di **allenamento** che vi permetterà di prendere confidenza col mezzo che state pilotando e di conoscere e capire gli innumerevoli comandi che potrete impartire via tastiera al vostro velivolo.

Giochi da Oscar

Le cosa che più mi hanno colpito di questo *X* sono sicuramente due: la colonna sonora e la rappresentazione grafica dei fondali e degli effetti che li caratterizzano (per capire cosa intendo date un'occhiata alle 2 foto di questo box!). Per quel che concerne il primo punto, devo dire che ci troviamo davanti a un piccolo capolavoro degno di un film di fantascienza: i brani che accompagnano lo svolgersi dell'azione ricordano mooolto da vicino gli stupendi brani strumentali che sono diventati famosissimi grazie a film quali Incontri Ravvicinati del 3° Tipo o Guerre Stellari. Peccato solo che sul CD non siano presenti tracce audio, altrimenti avreste potuto benissimo infilarlo nello stereo e godervi una buona oretta di pacchia per le vostre orecchie.E l'impressione di trovarsi davanti a un film ritorna con prepotenza in occasione di alcuni effetti di luce, di alcuni fondali o di alcune esplosioni che anche in questo caso riportano alla mente titoli che degli effetti speciali hanno fatto la loro fortuna come per esempio Indipendence Day o ancora la trilogia (che ormai è diventata una tetralogia) targata Lucas.

"I programmatori sono riusciti sì a ottenere un **azzeccato mix** tra i due generi, **senza però eccellere** in nessuno dei **due**"

Comunicare con i vari personaggi che troverete non sarà affatto difficile: l'interfaccia di **dialogo** si basa infatti su uno schema a scelta multipla in cui potrete optare per quale domanda/affermazione porre a chi vi sta di fronte, tra quelle propostevi su schermo. Peccato però che qualunque sia l'ordine delle scelte che effetturete dialogando, il punto di arrivo sarà sempre lo stesso: una sorta di libertà camuffata, insomma, che in fondo in fondo nasconde invece una struttura fortemente deterministica.

di capire cosa vi è successo, cosa sia andato storto nella procedura di salto e soprattutto dove siete e come farete a tornare a casa. Come vi accorgerete fin dalle prime battute di gioco, *X* non è un titolo della categoria di *X-Wing* e quindi non dovrete essere maestri del joystick pronti ad abbattere mezza galassia a colpi di laser; si da invece il caso che ci troviamo davanti a un prodotto molto più ragionato e complesso, che fa della strategia uno dei suoi punti di forza: in modo azzardato si può quasi dire che ci troviamo di fronte a una sorta di "avventura" ambientata nello spazio, dato che il più delle volte – invece di abbattere i mezzi che vi capiterà di incontrare – sarà più facile che vi cimenterete in operazioni diplomatico-commerciali al fine di carpire informazioni semplicemente **dialogando** col vostro interlocutore o di comprare/vendergli qualche prodotto che vi potrebbe avvicinare al vostro obiettivo di tornare a casa. Grazie ai crediti che riuscirete ad accumulare durante le vostre esplorazioni nello spazio potrete acquistare o rivendere beni appartenenti alle più disparate categorie: armi, cibo, suppellettili o risorse rare e preziose che potrebbero essere utili sia per voi, che come merce di scambio.

Un esempio di colloquio con un alieno: qualsiasi scelta si selezioni, dopo un po' si ritornerà alla stessa finestra dove verranno presentate solo le opzioni non utilizzate prima.

Nota abbastanza curiosa a livello tecnico è la totale assenza del multiplayer: sembra infatti che *X* non preveda in alcuna situazione la modalità a più giocatori, né via Internet, né tramite connessione diretta via cavo o modem; e anche se la cosa di per sé non è poi così grave, devo ammettere che sono rimasto abbastanza stupito, visto che al giorno d'oggi anche le enciclopedie multimediali quasi quasi prevedono la possibilità di sfidarsi via rete.

Come avrete sicuramente notato, ho preferito darvi una visione molto generale di questo *X*, rimandando tutti i particolari e le curiosità alle didascalie e ai vari box e riquadri che trovate sparsi qui attorno. Chiudo solo dicendo come *X* sia alla fine dei conti un azzeccato mix tra *X-Wing* e per esempio un gioco come *Elite*: agli scontri puramente arcade tipici del primo, infatti (e state sicuri che anche quelli non mancano...anzi!!!), si è cercato di avvicinare una forte componente di strategia e relazioni commerciali che hanno fatto la fortuna di quello che ormai è uno dei punti di riferimento storici in ambito videoludico. Unico piccolo/grosso difetto? Che alla fine i programmatori sono riusciti sì a ottenere un azzeccato mix tra i due generi, senza però eccellere in nessuno dei due: e se questo da un lato potrebbe essere un pregio, perché in questo modo si riesce a soddisfare un po' tutti, dall'altro si corre il rischio che il gioco non riesca a sfondare in nessun campo rimanendo uno tra i tantissimi prodotti che non sono né carne, né pesce.

GAUGE

SINGLE PLAYER | MULTIPLAYER

What u Need

Per potervi godere appieno la stupenda grafica e i notevolissimi effetti grafici di cui sono davvero ricchi i fondali, dovrete possedere una scheda grafica accelerata 3D, anche se questo non è un requisito fondamentale, dato che per far funzionare il tutto è sufficiente una scheda video Direct-X compatibile. Un Pentium 200 equipaggiato con 32MB di RAM dovrebbe essere più che sufficiente, anche se come ben sapete abbondare non guasta mai!

Alternative

X-Wing Allianc e (Lucas Arts)

L'ultimo nato nell'interminabile saga di simulatori spaziali é certamente il migliore dal punto di vista grafico. Buona la sezione campagna.

Wing Commander (Origin)

L'intera serie di Wing C ommander é l'esempio di come dovrebbe essere fatto un simulatore di volo spaziale. Peccato per i filmati, qualitativamente eccellenti, ma spesso invadenti

In alcune situazioni (come per esempio ogni volta che approderete in una stazione spaziale) potrete assistere a un breve filmato d'intermezzo: carini, ma dopo due volte li salterete tutti!

di Carlo Barone

A volte ritornano ...

SINISTAR UNLEASHED

Voglia di vecchio? Nostalgia del passato? Dopo gli emulatori, ecco arrivare una versione "al passo con i tempi" di un classico di sempre della Williams.

www.thq.co.uk
Editore: THQ
Sviluppatore: GameFX
Distributore: 3DPlanet

Ricordate quando, con le mani sporche di gelato, ci avviavamo ciondolanti verso il bar più vicino, fieri delle monetine di resto del succitato gelato, in caccia del nostro coin-op preferito? Beh, se non avete più di vent'anni, difficilmente ricorderete eventi del genere, visto che, ormai, si è soliti entrare nelle sale giochi (i bar più che slot machine o flipper ormai non hanno...) con una o più banconote da 10mila lire, che garantiscono solo una piccola parte del divertimento di un tempo... visto soprattutto il costo dei gettoni e la durata media delle partite. In ogni caso, se siete dei nostalgici come il sottoscritto (e altrettanto attempati), difficilmente non ricorderete *Sinistar*, **coin-op** della Williams del lontano 1982... Per i tempi vantava un concept di gioco piuttosto originale, che prendeva le distanze dai classici "spara-spara" dell'epoca. Infatti, con la vostra ardimentosa astronavina dovevate ripetutamente colpire i vari asteroidi presenti nello schema, in modo da estrarre i cristalli a voi necessari per creare le "sinibomb". Contemporaneamente, dovevate impedire che i nemici facessero altrettanto, evitando inoltre di venire distrutti da quelli più "aggressivi". Tutto questo fino all'arrivo del "Sinistar", una gigantesca nave aliena che poteva essere distrutta

Il termine **coin-op** è stato inizialmente usato per indicare indiscriminatamente tutte le cosiddette "macchine da bar", dai flipper agli arcade. Con il passare del tempo, il termine ha preso a indicare solo gli arcade ed è oggi entrato anche nel gergo comune. Nella foto potete vedere l'originale coin-op di Sinistar, riportato oggi a nuova vita dal mitico M.A.M.E. (Multi Arcade Machine Emulator).

Questa formica gigante si divorerà gli asteroidi per ricaricarsi... Cercate di farla fuori in fretta!

Distruggendo gli asteroidi libererete i preziosi cristalli, che verranno automaticamente attratti dalla vostra nave.

solo dalle sinibomb e che rappresentava il vostro obiettivo per terminare il livello. Ebbene, a quasi vent'anni di distanza la THQ ha avuto questa bella pensata: Sinistar era un ottimo gioco... perché non riproporlo, nel concept, oggi con l'ausilio della grafica 3D? Da questa idea nasce *Sinistar Unleashed*, che, lo diciamo subito, si propone come un arcade dalle poche pretese, ma estremamente godibile e divertente. Come detto, l'idea di base è rimasta pressoché invariata: persi nello spazio infestato dalle creature aliene (sorte di macchine insettoidi), dovrete affrontare una serie di livelli a difficoltà crescente, il cui unico scopo sarà la distruzione del Sinistar, una

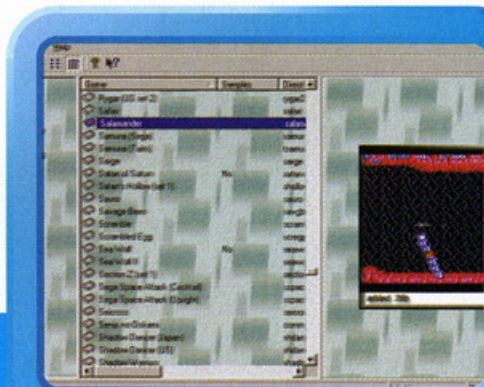
Volendo, potrete giocare anche in soggettiva... anche se vi renderete solo più difficili le cose.

Tutte le armi secondarie dreneranno l'energia accumulata con i cristalli... usatele con attenzione!

gigantesca nave madre, anch'essa a forma di insetto. Come detto, lo schema ricalca quello dell'originale del 1982: il vostro primo compito sarà, infatti, quello di estrarre i minerali dagli asteroidi presenti nello spazio, in modo da avere energia per alimentare i sistemi di armamento secondari della nave (tra cui spiccano le famose "sinibomb", unico attacco in grado di danneggiare il Sinistar). Non pensate, però, che i vostri nemici stiano a guardare: i minatori alieni tenteranno a loro volta di rubare i cristalli, perché sarà proprio grazie a questi che il Sinistar tornerà a vivere, attraverso un gigantesco portale. Voi potrete essenzialmente rallentare questo processo (diminuendo l'e-

"*Sinistar Unleashed*, grazie alla sua nuova veste grafica, perde del tutto il feeling un po' retrò che poteva avere, ma si offre come un arcade che diverte, con l'unica pecca di apparire un po' troppo ripetitivo"

Emulatis emulandis

Nata come una passione per pochi appassionati fanatici, con a disposizione tanto tempo da perdere, l'Emulazione su PC di altri sistemi è al giorno d'oggi divenuta un vero e proprio fenomeno di massa, al punto che le stesse case di software hanno cercato più e più volte di porre un freno a questa tendenza, o meglio, di bloccare il prolificare di siti Internet che distribuiscono rom di giochi ancora protetti da copyright. Attualmente, è possibile trovare emulato praticamente ogni sistema dal vecchio Spectrum fino al più moderno Nintendo 64, passando per la Playstation, cosa che ha scatenato non poche ire da parte di Sony (e vi invito a fare un salto a davesclassics.warzone.com, il miglior sito di sempre ma SENZA rom) ; ma, mentre non è affatto illegale studiare un emulatore per dar prova della propria abilità di programmazione, è illegale utilizzarlo con giochi di cui non si possiede l'originale (sia esso una cartuccia o una scheda da bar), a meno di non cancellarlo dopo ventiquattrore (e intendiamoci, non so proprio se esista qualcuno che si adegui veramente a tale clausola). Grazie a questa "scappatoia", molti siti si salvano con un disclaimer che invita gli utenti a comportarsi in tale modo, ma è indubbio che il risultato sia comunque un'azione illegale, mascherata come se non lo fosse. Difficile capire il danno arrecato a una compagnia giocando a dei suoi titoli di cinque o più anni fa, ma il risultato è che nei confronti dell'emulazione è scoppiata una sorta di nuova inquisizione, che, indiscriminatamente, attacca "buoni e cattivi". Se volete un parere, comunque, siamo convinti che una partita al Mame, difficilmente farà perdere del denaro a qualcuno... ma in fondo, il nostro, resta sempre un parere da videogiocatori...

nergia che il Sinistar avrà al momento della nascita), ma non impedirlo... quindi le fasi iniziali di una missione avranno lo scopo di prepararvi allo scontro con il malefico boss. Con il termine "prepararvi" intendo raccogliere un numero sufficiente di cristalli e, naturalmente, anche una cospicua dose di power-up che spazieranno da ulteriori armi secondarie da usare contro gli sgherri del Sinistar (quali missili, scariche elettriche, razzi protonici e amenità del genere), fino ad arrivare a veri e propri add-on temporanei come scudi, cloacking device e torrette da lasciare a scopo difensivo in punti chiave. Inoltre, procedendo nei livelli, incontrerete missioni "bonus" (che non potrete ripetere anche in caso di fallimento) dove non sarà presente il Sinistar, ma dove avrete vari obiettivi da completare per avere ulteriori upgrade, come navi più potenti e veloci. Questo è quanto offre *Sinistar Unleashed*, presentato comunque in un look 3D di tutto rispetto con una notevole quantità di effetti grafici e un ampio supporto per l'accelerazione tridimensionale. Il gioco, dunque, grazie alla sua nuova veste grafica, perde del tutto il feeling un po' retrò che poteva avere, ma si offre come un arcade che diverte, con l'unica pecca di apparire un po' troppo ripetitivo. Difficile trovare altri lati negativi in un titolo del genere, vista la realizzazione tecnica di qualità, ma *Sinistar Unleashed* ha dei limiti in se stesso, visto che difficilmente potrebbe riuscire ad appassionare un pubblico abbastanza vasto, sempre più desideroso di completezza e complessità. Deludente, infine, la sezione multiplayer (che supporta, come protocolli, TCP/IP e IPX), dove potrete cimentarvi esclusivamente inuna sorta di "cooperative", in cui più giocatori dovranno cercare di eliminare insieme il Sinistar... un vero peccato, viste le potenzialità che questo titolo avrebbe potuto avere sotto questo aspetto.

GAUGE

SINGLE PLAYER	MULTIPLAYER
80	5

What u Need

La battaglia contro il Sinistar richiede almeno un P200 mmx con 32 MB di ram e una scheda acceleratrice 3D compatibile Direct 3D. È inutile dire che con un processore Pentium 2 e 64 MB di Ram il gioco diventa decisamente più godibile. Sono inoltre supportati tutti i tipi di accelerazione hardware per il sonoro.

Alternative

Asteroids (Activision)
Diretta trasposizione dello storico titolo in grafica vettoriale... tanti livelli e power-up ma decisamente poco appetibile, vista la poca serie di miglioramenti che introduceva rispetto all'originale. Solo per veri appassionati.

Barrage(Activision)
Arcade graficamente spettacolare sviluppato dai novelli Manco Grifitis. Divertente e coinvolgente, ma con l'unico, grave difetto di risultare decisamente troppo corto. La modalità multiplayer lo salvava, ma non di tanto...

Questo Sinistar tentacolare vi darà non pochi problemi, se non vi sarete preparati a sufficienza per lo scontro.

di Gianluca Tosca

Gloria o l' estinzione: solo voi potete decidere

CIVILIZATION 2: TEST OF TIME

Nuove terre devono essere soggiogate, ma stavolta il nostro pianeta non sarà il limite alle vostre brame di conquista.

Solo per il nome che porta, questa nave spaziale avrà successo con tutte le ragazze.

www.civilization2.com
Editore: Hasbro
Sviluppatore: Microprose
Distributore: Leader

Il libro della storia è nuovamente aperto su una pagina bianca e chi possiede la penna e calamaio per scriverlo siete proprio voi. Ancora una volta diecimila coloni e un ambizioso leader sono pronti a ripetere ogni passo dell'evoluzione umana e andare anche decisamente oltre. Senz'altro il fulcro di *Civilization* è, e probabilmente sarà, sempre questo, nonostante esistano già diversi episodi che sarà bene illustrare per una panoramica più completa. Si parte dal capolavoro di Sid Meier dei primi anni novanta che metteva a disposizione un videogioco gestionale dove era possibile addentrarsi in ogni aspetto dello sviluppo di una razza e gestirne ogni peculiarità per un periodo di **tempo** di migliaia di anni. Partendo dalla Preistoria, si giungeva fino alla colonizzazione di Alpha Centauri, dove con grande rammarico il gioco si concludeva. Il salone dei grandi condottieri si era aperto e nessuno vi avrebbe mai più potuto impedire di sentirvi al pari di personaggi come Cesare, Napoleone Gengis Khan e molti altri. Il seguito di pubblico che questo piccolo capolavoro ottenne, spinse la software house a creare *Civilization II*, che per la verità manteneva fin troppe comunanze col titolo originale, quasi limitandosi all'inserimento di nuove unità, Meraviglie, scoperte scientifiche ed edifici cittadini. Poi venne l'Activision che presentò in piena primavera *Call to Power*; autentica delizia per tutti gli appassionati, poteva addirittura essere considerato quasi come una specie di "Civilization 3", anche se gli stessi produttori si sono sempre esulati dal chiamarlo in questo modo. E finalmente arriva *Civilization 2: Test of Time*, nominalmente, una specie di espansione, ma che promette qualcosa di più. Oltre a mere promesse, qualcosa è anche dovuto; la questione "Alpha Centauri", per esempio, che da sempre costituisce la croce e la delizia di quanti hanno portato a termine il gioco. Cosa ci sarà dopo? Era lecito chiedersi. Ora, per grazia del cielo, è stata formulata una risposta nel concepimento di una versione cosiddetta "estesa", in cui la nave spaziale diretta verso l'ignoto non segnerà la fine della partita, bensì la scoperta di nuove terre da colonizzare mentre si deve anche badare al solido (auspicabilmente) impero terrestre. Una scelta che detta condizioni molto rigorose, fortunatamente tutte sviluppate adeguatamente. La contemporanea

I primi insediamenti umani sotto il mare sono minacciati da torri d'assedio nemiche.

Quando il **tempo** assume toni così relativi, sarebbe un delitto non omaggiare colui il quale può essere considerato il padrone del tempo della fantascienza di ogni età. Avrete capito che si parla di H.G.Wells, illuminato autore che nel 1895 deliziava le platee con l'immortale racconto "La Macchina Del Tempo" che indubbiamente è stato fonte di ispirazione per tanti altri campi, primo tra tutti quello dei videogiochi, in cui questo fattore compare in più e più occasioni.

Roma: la capitale dell'impero non può che essere impeccabile sotto ogni aspetto.

presenza di due mappe da gestire è la base di tutto, ma non basta perché una di esse dovrà necessariamente essere adattata secondo i crismi di un ambiente extraterrestre. Così è, come sono state di pari passo studiate nuove particolari tecnologie e unità belliche che permettano un'adeguata colonizzazione del bramato pianeta. Certo tutti ricorderanno il particolare scorrimento dei turni che partiva da intervalli di ben cinquant'anni e arrivava a soli trecentosessantacinque giorni nel ventesimo secolo. Ebbene, la fondazione di nuove città, praticamente da zero, richiederà un notevole sforzo economico da parte delle città terrestri, poiché sarebbe follia aspettare che le nuove colonie di sviluppino autonomamente. Questo rendere evidente come l'allargamento del gioco originale non sia un semplice balocco per accontentare i fan, quanto un progetto ben ponderato e discretamente riuscito. I toni solenni utilizzati fino a ora potrebbero erroneamente indurre a pensare che *Civilization 2:Test of Time* non offra altro; al contrario la modalità di gioco che permette la conquista di Alpha Centauri, è soltanto una delle sei possibili, se comprendiamo anche il multiplayer. Non manca la possibilità di giocarsi una partita originale, versando qualche lacrimuccia di nostalgia e gustandosi soltanto le aggiunte nelle varie categorie quali edifici e simili. Immediatamente dopo, sarebbe spiacevole non catapultarsi a osservare le due ambientazioni che promettono di regalare svariate emozioni: quella Fantasy e la fantascientifica. Quanti pensano a un paio di scenari a tema con qualche nome cambiato, si sbagliano di grosso e lo capiranno immediatamente dopo pochi turni di gioco. D'altro canto, sarebbe esagerato parlare di tre o quattro giochi differenti, ma pensare invece a tre espansioni racchiuse in una è più che lecito. È vero che numerosi caratteri accomunano le tre ambientazioni possibili, come è vero che in qualche caso si tratta effettivamente di unità militari, **edifici**, ricerche scientifiche e Meraviglie che cambiano poco più del nome da un contesto a un altro, ma è altrettanto vero che le peculiarità distintive si fanno fortemente sentire. La più importante è senz'altro la molteplicità delle mappe in ognuno dei due scenari alternativi. Nella terra immaginaria popolata da Elfi e Dragoni non sarà soltanto la superficie il possibile territorio di conquista, ma addirittura altri tre ambienti che spazieranno dalle profondità marine al sottosuolo. Naturalmente ogni razza ha le proprie peculiarità, ragion per cui potrebbe essere difficile colonizzare il cielo con gli

Il mondo sotterraneo nasconde temibili insidie e una razza del tutto nuova, ma anche tesori enormi.

Al cospetto del "grande timoniere" chiunque sarebbe imbarazzato, soprattutto viste le sue armi nucleari.

Tra italiani e francesi spesso non è corso buon sangue, per cui la guerra è molto vicina.

Non si spaventino quanti pensano di dover passare ore a leggersi le peculiarità di edifici e mezzi delle altre ambientazioni; infatti ci sono differenze e novità ma alcune caratteri fondamentali, come può essere il tempio, sono pressoché identici.

Umani o i Goblin, mentre il sottosuolo potrebbe essere ostico per gli Elfi. Senza contare che persino la tipologia delle truppe sarà fortemente legata alla loro appartenenza, addirittura arrivando a modificare i punti di attacco e di difesa per combattenti apparentemente simili. Sempre legato al mondo del Fantasy c'è anche l'unico scenario particolare compreso in *Civilization 2: Test Of Time*, ovvero una partita che dovrete giocare normalmente, ma sottostando a particolari accadimenti che si manifesteranno di volta in volta e perseguendo un obiettivo particolare. Non dovrebbe essere difficile familiarizzare con questi mondo, poiché l'ambientazione "simil-Medioevo" dovrebbe rendere familiare quasi tutto. Discorso molto diverso per quanti intraprenderanno la scalata allo spazio, dove si trovano diversi pianeti da colonizzare e addirittura lo spazio profondo dove sarà possibile accedere solo in seguito a determinate scoperte scientifiche. La classica e immancabile Civilopedia sarà notevolmente d'aiuto soprattutto in questa modalità di gioco e sarà più che lecito spendere diverso tempo a leggere le schede di **Meraviglie** e unità militari sconosciute. Per quanto riguarda il multiplayer, infine, non c'è molto da dire se non che supporta tutti i protocolli standard e dovrebbero esserci su Internet server dedicati per grandi partite. Come potete vedere le novità ci sono e sono parecchie, anche se molte cose sono state mantenute praticamente identiche da *Civilization* o da *Civilization 2*. I combattimenti, la diplomazia, i commerci, le gestione delle città, le tasse, le forme di governo vi saranno perfettamente familiari e note, per cui, non resta che incrociare gli occhi e scambiarsi qualche confidenza su cosa rappresenta veramente questa espansione che in realtà non poi troppo un'espansione. Il gioco offre diversi spunti veramente interessanti, rende possibile avventurarsi in tre avventure completamente diverse e non mancherà di appassionare quanti hanno speso molto del loro tempo a "civilizzare" a destra e a manca. È pur vero che, se confrontato con titoli più recenti come *Call To Power*, il nostro *Test Of Time* appare un pochino datato sotto diversi aspetti. Possiamo segnalare un attaccamento quasi morboso alla grafica e all'interfaccia dei titoli precedenti, senza contare che le relazioni con gli altri popoli rimangono discretamente superficiali e la tipologia di unità a disposizione è troppo fortemente incanalata nel campo militare. Insomma, questo è un prodotto che può vantare miglioramenti importanti e significativi, è in grado di far appassionare tutti, ma ricorda più di quanto dovrebbe un capolavoro che ormai ha quasi dieci anni.

GAUGE

SINGLE PLAYER — MULTIPLAYER

What u Need

La tipologia stessa del gioco dovrebbe suggerire che non è necessaria una macchina potente per far girare *Test Of Time*; infatti è adeguato un Pentium 166 Mhz, 16 MB di Ram, un misero lettore 4X e una scheda SVGA da 1MB. Personalmente, mi sento di suggerire un processore MMX che viaggi a 200 MHz, 32 MB di Ram a causa di Windows 95 o 98 e un lettore 8X affinché non scattino i filmati.

Alternative

Civilization: Call to Power (Activision)
Più che una semplice evoluzione, può essere definito quasi come un gioco completamente nuovo grazie a numerosi accorgimenti molto pregiati. Da provare senza la minima riserva o tentennamento per i seguaci o semplici amanti di *Civilization*.

Alpha Centauri (Electronic Arts)
Sid Meier si è fatto una software house tutta sua e ha sfornato questo gestionale macchiavellico come primo titolone. Seguito spaziale di *Civilization*, si presenta come un gran gioco; forse un poco troppo dettagliato e inquadrato per gli animi da artista.

Ogni aspetto legato allo scenario fantascientifico ha un fascino particolare, peccato sia relegato a una illustrazione.

Ogni ambientazione avrà **Meraviglie** e caratteristiche di queste ultime a tema. Nell'immagine potete vedere Stonehenge del mondo Fantasy, che, come molte in questo contesto più degli altri, non perderà mai la sua efficacia, rappresentando una scelta obbligata in cui focalizzare le proprie risorse.

Il mondo Fantasy è il più difficile da padroneggiare, almeno per le truppe che saranno diverse in ogni razza.

Civilization in ogni luogo

Parlare di *Civilization* in termini di videogioco fine a se stesso potrebbe addirittura risultare alquanto riduttivo. Molti titoli hanno conosciuto il favore delle masse e l'opera instancabile di vari estimatori, ma il capolavoro in questione può sicuramente vantare un partecipazione maniacale, che mai come in questo periodo trova la sua giusta collocazione su Internet. Visitando il sito europeo di *Civilization II*, si può capire di cosa sto parlando e vedere come l'attaccamento a questo prodotto da parte del pubblico sia, a dir poco, degno di lode. A dire il vero, manca ancora una degna sezione dedicata a Test of Time, ma quanto è presente basta ad alleviare eventuali disagi. Mappe e scenari per personalizzare la propria versione secondo le esigenze costituiscono, presumibilmente, la parte più succulenta, senza dimenticare una lista accurata di tutti i patch e ampie prospettive di multiplayer con utenti di tutta Europa, anche tramite ICQ. Se ciò non basta, si possono consultare i numerosissimi link e scoprire, tra gli altri, il sito di un volenteroso giovanotto abile nel creare ambientazioni da reali avvenimenti storici. Gli indirizzi da seguire sono, in rigoroso ordine di apparizione: **http://civ.samoht.net/** e **http://www.homestead.com/civsite/civnick.html**

di Stefano Gradi

Combattimenti aerei del ventunesimo secolo

F22 LIGHTNING 3

www.novalogic.com
Editore: Novalogic
Sviluppatore: Interno
Distributore: CTO

Le simulazioni di volo non sono amate da tutti, anzi, solo gli appassionati riescono ad apprezzarne tutte le qualità. Ogni tanto, però, spunta un titolo semplice e divertente che vale la pena di essere giocato; eccone un esempio...

A parte l'uscita di *Falcon 4.0*, peraltro risalente a un bel po' di mesi fa, nell'ultimo periodo non si sono distinte delle simulazioni di volo degne di questo nome. Sicuramente il genere non interessa più come una volta, essendosi allargato il numero degli utenti di videogiochi, è conseguentemente diminuito, in percentuale, quello degli appassionati e quindi un titolo, per poter avere successo, deve essere un vero e proprio capolavoro. Chi non è veramente appassionato, infatti, non ha nessuna intenzione di passare ore e ore a leggere manuali e a studiare decine di combinazioni di tasti prima di iniziare a giocare. La Novalogic ha fatto una scelta ben precisa e con la serie *F-22 Lightning* ha pensato di offrire dei simulatori di volo semplificati e immediati, capaci di divertire e coinvolgere anche persone lontane dal mondo delle simulazioni ultrasofisticate. Ora si è giunti al terzo capitolo della serie, o meglio, alla terza evoluzione e i miglioramenti rispetto alle precedenti sono notevoli, primo tra tutti l'introduzione del supporto per le schede tridimensionali. Dimenticatevi quindi manuali di centinaia e centinaia di pagine, le istruzioni di *F-22 Lightning 3* sono contenute in trentotto pagine più alcune altre in formato PDF presenti sul CD che spiegano alcune tattiche, il funzionamento di Voice-over-Net e i comandi del Mission Editor. Per immergervi nell'atmosfera del gioco e comprendere con che cosa avrete a che fare, vi consiglio di osservare bene l'introduzione e visionare il filmato descrittivo dell'F-22, seppur di non eccelsa qualità, è in grado di descrivere abbastanza bene il velivolo. La struttura interna del videogioco è molto semplice: pochi menu e grande immediatezza, giusto poche righe di testo per creare un filo logico e illustrare la situazione. Ci sono quattro diverse aree geografiche considerate: il deserto, la savana, la giungla e le aree glaciali. Sfruttando queste diverse tipologie di terreno si è immaginato di localizzare le singole missioni e le campagne in precise zone come l'Algeria, il Sudan, le Filippine e l'Indonesia, naturalmente le mappe non ricalcheranno la vera conformazione geogra-

Alla fine di ogni missione, una schermata simile a questa riassumerà il vostro comportamento riportando i dati più importanti.

Un'altro aereo nemico è pronto a esplodere; l'efficacia del sistema di puntamento dell'F-22 è dimostrata dalle altissime percentuali di obiettivi centrati.

L'AMRAAM è diretto verso il SU-35 e il fiore all'occhiello dell'aviazione russa ormai è davvero spacciato.

"La **struttura interna** del videogioco è molto semplice, pochi menu e grande **immediatezza**, giusto poche righe di testo per creare un **filo logico** e illustrare la situazione"

Ogni tanto è piacevole lanciarsi in picchiata per raggiungere velocità supersoniche e osservare il terreno avvicinarsi rapidamente.

Un aereo da trasporto nemico è stato facilmente abbattuto dai colpi del mitragliatore M61A2 Multibarrel, di serie sull'F-22.

È un peccato vedere come sia facile distruggere un aereo di quelle dimensioni con un semplice missile a corto-raggio...

L'abitacolo dinamico è di scarsa utilità durante i combattimenti perché offre una visuale piuttosto limitata e l'HUD risulta difficile da decifrare.

fica. È consigliabile iniziare a giocare scegliendo le missioni singole, prima di tutto perché le prime cinque sono guidate, una sorta di corso per imparare a pilotare l'F-22, e poi perché la difficoltà crescente vi preparerà ad affrontare le campagne. Queste sono cinque diverse e non sono altro che una raccolta di missioni legate tra loro da una semplice trama. Prima di decollare conviene leggere il briefing, creato

Sidewinder

Le armi che equipaggeranno gli F22 saranno versioni più evolute delle attuali già imbarcate da caccia come F-15 e F16. I Sidewinder sono dei missili aria-aria a ricerca calorica a corto raggio, il che significa che possono essere lanciati a una distanza inferiore alle dieci miglia nautiche dall'obiettivo. Gli AMRAAM sono dei missili a guida radar a media gittata, utili per colpire velivoli nemici entro un raggio che varia tra le dieci e le trenta miglia.

appositamente per illustrare quali siano gli obiettivi e tutti gli ostacoli previsti in grado di intralciare il normale svolgimento di un tranquillo volo; un piccolo background storico-politico-militare accompagna questa prima fase. È utile poi consultare la mappa del teatro delle operazioni, in modo da fissare bene nella mente quali siano i punti chiave di ogni battaglia e, se necessario, apportare variazioni al piano di volo modificando la posizione dei waypoint (o steerpoint, come sono chiamati nel gioco). Ultima operazione consigliata (ma non necessaria) prima del decollo è la verifica e l'eventuale variazione dell'armamento caricato; dovrete quindi destreggiarvi tra Maverick, **Sidewinder**, AMRAAM, HARM, GBU e B-61 (bomba termonucleare...). All'inizio di ogni missione vi troverete pronti al decollo sulla pista della base aerea scelta come quartier generale. Le procedure sono veramente semplici, basta spingere al massimo i motori e tirare la cloche quando la velocità raggiunge i 240 – 250 nodi e, come per magia vi ritroverete in aria; non dovrete controllare e attivare decine di pulsanti e spie, l'immediatezza prima di tutto. Logicamente i puristi potrebbero storcere il naso, e non a torto, soprattutto dopo aver visto come l'inquadrare e agganciare i nemici sia piuttosto semplice, così come lo è abbatterli con un solo missile. Sembra davvero un videogioco creato apposta per avvicinare i non "addetti ai lavori" al mondo dei simulatori di volo, quindi, a mio giudizio, bisogna valutarlo proprio in quest'ottica. Non ritengo importante indagare più di tanto sull'attinenza alla realtà del modello di volo; pur essendo evoluto e, per certi versi, accurato, non c'è stata l'affannosa ricerca del realismo a sca-

Il fungo atomico prodotto dall'esplosione della bomba termonucleare B-61, davvero spaventoso...

F-22 Air Dominance Fighter: il gioiello del ventunesimo secolo

L'F-22, progettato e realizzato dalla Lockheed Martin, è il velivolo che gli Stati Uniti hanno scelto per confermare la loro supremazia aerea anche nel ventunesimo secolo. Air Dominance Fighter, caccia per la supremazia aerea, questo è il nomignolo che identifica il primo e unico aviogetto della quinta generazione, sviluppato per sostituire l'ormai obsoleto F-15 Eagle. L'F-22 monta due Pratt & Whitney F119-PW-100 capaci di una potenza di trentacinquemila libbre ciascuno, in grado di spingerlo a velocità supersoniche senza ricorrere all'utilizzo di postbruciatori. Questo comporta una maggiore autonomia e, soprattutto, una minore emissione IR; senza dimenticarsi dell'ottima manovrabilità ottenuta grazie anche a un design avveniristico. La tecnologia stealth utilizzata è la stessa che ha permesso la realizzazione dell'ultra-moderno B2, l'impressionante bombardiere da poco entrato in servizio e quindi l'F-22 risulta essere invisibile a quasi tutti i moderni radar. Lo stesso radar montato sul caccia è circa duemila volte più piccolo rispetto a quelli montati sui normali velivoli. Considerando che può caricare anche la micidiale bomba termonucleare B61, si può capire come l'F-22 stia per diventare il dominatore dei cieli, entrerà in servizio nel 2005 e nel 2013 l'USAF ne avrà a disposizione ben 339.

Non può andare sempre bene, le postazioni terra-aria SAM sono troppe per evitarle tutte senza l'aiuto dei compagni.

pito del divertimento. I tasti per controllare l'F-22 non sono poi molti, dopo poche sessioni di gioco li conoscerete già a memoria e quelli effettivamente utili si contano sulle dita delle mani. La difficoltà sembra essere ben calibrata, se all'inizio completare con successo una missione può sembrare un'operazione abbastanza semplice, lo stesso non si può dire delle campagne più avanzate, occorrerà un bel po' di impegno per uscirne vittoriosi. È d'obbligo uno sguardo alle caratteristiche tecniche, o, per meglio dire, alla qualità della grafica e del sonoro. La prima sembra essere adeguata al tipo di gioco, anche se sicuramente inferiore a *Falcon 4.0* e a *F-22 Total Air War*, confrontandola con quella della precedente versione mi è sembrata la stessa, migliorata di poco, con l'aggiunta del supporto per le schede 3D. Le musiche e gli effetti sonori sono piacevoli e ben realizzati, peccato che non ci sia il supporto per l'audio 3D.

La modalità multiplayer è stata notevolmente curata, *F-22 Lightning 3* è pronto per essere giocato su Novaworld, il server creato dalla Novalogic per permettere agli utenti Internet di tutto il mondo di trovarsi e dare vita a entusiasmanti sfide in deathmatch o in cooperative. Una caratteristica importante della modalità multiplayer è costituita da Voice-over-Net, un sistema che permette la comunicazione diretta tra i giocatori mediante cuffie e microfono; si può quindi colloquiare direttamente con i propri compagni d'avventura, senza bisogno di digitare del testo.

Da sottolineare la presenza di un comodo Mission Editor, grazie a questo potrete crearvi missioni personalizzate da usare con Novaworld oppure da soli una volta finite tutte le campagne. In definitiva, *F-22 Lightning 3* è un videogioco che si pone a metà strada tra azione e simulazione, un mix ben riuscito in grado di coinvolgere numerose categorie di videogiocatori, peccato però che alcuni aspetti siano stati poco curati o solo accennati, altrimenti si sarebbe meritato una valutazione migliore.

Le righe bianche che partono dalle estremità delle ali non sono altro che la scia formata in fase di virata.

GAUGE

83 SINGLE PLAYER

7 MULTIPLAYER

What u need

Le specifiche minime prevedono almeno un Pentium 200 MHz e 32MB di RAM. È però consigliato un sistema con processore Pentium II 300 o equivalente, 64MB di RAM e una scheda acceleratrice 3D. *F-22 Lightning 3* è stato provato su un Pentium II 450 MHz con 128 MB RAM e una Voodoo2 con 12MB di RAM; il frame rate è risultato ottimale a qualsiasi definizione disponibile, la qualità grafica migliore si è avuta selezionando il driver Glide.

Alternative

F-22 Total Air War (Digital Image Design)
Il miglior simulatore di volo dedicato all'F-22, nonché uno dei due mostri sacri dell'aviazione elettronica; realismo e qualità grafica sono i suoi punti di forza, estremamente complesso.

Falcon 4.0 (Microprose)
Solo a vedere il manuale ci si spaventa, circa seicento pagine per volare con uno dei migliori caccia dell'aviazione americana; si contende la palma di miglior simulatore di volo disponibile con F-22 TAW.

di Stefano Gradi

Guerra al trentottesimo parallelo, né vincitori, né vinti...

MIG ALLEY

Dopo Dawn Patrol e Flying Corps, i Rowan tornano con uno nuovo simulatore di volo storico, una buona occasione per interessarsi a un evento bellico poco considerato nell'ambiente videoludico.

www.rowansoftware.com
Editore: Empire Interactive
Sviluppatore: Rowan Software
Distributore:Leader

Come in ogni simulatore che si rispetti, le visuali disponibili sono molte; questa, per esempio, è una dal satellite.

Per abbattere un nemico è fondamentale attaccarlo da dietro, può volerci parecchio tempo...

La scelta delle cinque campagne, per ognuna viene mostrato un filmato e viene spiegato il background storico.

I simulatori di volo appartengono a una particolare categoria nel mondo dei videogiochi, anzi, molte volte non è nemmeno opportuno definirli tali, il livello di realismo raggiunto e le situazioni che si devono affrontare esulano da quelle che sono le prime caratteristiche di un videogame, ovvero azione e divertimento. Soltanto gli appassionati riescono ad apprezzarne tutte le sfumature e, soprattutto, non si spaventano dinanzi a manuali di centinaia di pagine e non tremano alla sola idea di dover completare una **check list** di venti e più passaggi. Nel caso dei simulatori di volo storici (categoria alla quale appartiene *Mig Alley*), cioè quelli nei quali vengono considerate in dettaglio delle guerre avvenute in passato, l'approccio è ancora più difficile. Non tutti, infatti, riescono a trovare interesse in eventi come, per esempio, la Guerra di Corea, conflitto sul quale è basato *Mig Alley*. Il nuovo titolo dei Rowan, già autori di *Dawn Patrol* e *Flying Corps*, è una rivisitazione della guerra combattutasi nella penisola asiatica nei primi anni cinquanta. È interessante notare come questo sia il primo tentativo di riprodurre il conflitto tra l'invadente Corea del Nord (supportata da Russi e Cinesi) e l'invasa Corea del Sud (supportata in primo luogo dagli Stati Uniti). La particolare ambientazione storica e geografica, ha permesso ai programmatori di sfruttare alcune caratteristiche innovative. La penisola di Corea è un territorio non vasto, ma comunque molto frastagliato, pieno di colline, montagne, fiumi e città; appare quindi piuttosto interessante sorvolare un paesaggio così vario e particolare. In presenza di un buon engine grafico, il colpo d'occhio è senz'altro notevole e bisogna dire che, sebbene ci si aspettasse di più dai Rowan, la qualità delle texture di *Mig Alley* è molto buona, semmai i piccoli problemi coinvolgono altri fattori che verranno esaminati più tardi. Il conflitto è durato circa tre anni, quindi un periodo di tempo ristretto, l'ideale per rappresentare un susseguirsi di avvenimenti rapido e dinamico, in modo da offrire al videogiocatore missioni veloci e strettamente collegate tra loro. In quegli anni, poi, fecero la loro comparsa i primi jet capaci di raggiungere velocità pros-

Una **check list** è uno schema a punti sequenziali di tutte le procedure necessarie a completare una determinata fase di volo come possono esserlo il decollo e l'atterraggio. Risulta essere praticamente indispensabile perché i passaggi da eseguire per tenere sotto controllo i parametri di un velivolo sono davvero tanti. In passato bastava segnarsi delle parole in sequenza su un block notes, al giorno d'oggi ci pensano i computer di bordo.

Il **dog fight**, letteralmente "combattimento tra cani", non è nient'altro che uno scontro diretto tra due velivoli, cosa rarissima al giorno d'oggi per merito di missili a puntamento laser di lunga gittata. Una volta per abbattere un nemico esisteva soltanto un modo: riuscire a prendergli la coda e fargli quanti più buchi possibile sulla fusoliera, sperando di colpirne parti importanti. Inutile dire che chi era in grado di compiere evoluzioni complesse riusciva a primeggiare, come i famosi Assi della Prima Guerra Mondiale.

La guerra di Corea, un conflitto dei primi anni cinquanta

La guerra di Corea iniziò il 25 giugno 1950, quando la Corea del Nord attaccò la Corea del Sud e durò poco più di tre anni, fino al 27 luglio 1953, quando venne firmato l'armistizio che definì i confini tra i due Paesi intorno al trentottesimo parallelo. Fu una guerra dura con tre milioni di morti tra i coreani, un milione tra i cinesi e 54.246 tra gli americani, intervenuti a sostegno della Corea del Sud. La guerra si divise in tre fasi principali; la prima fase, dal 25 giugno 1950 fino al 30 settembre dello stesso anno, quando le forze delle Nazioni Unite, sotto il comando degli americani, riuscirono a riprendere il controllo del Sud e oltrepassare i confini e invadere il Nord. La seconda fase ha visto l'inaspettata entrata in guerra della Cina, che riprese il controllo di Pyongyang e ricacciò gli americani al di là del trentottesimo parallelo, questo accadde il 6 dicembre. Però verso la fine di gennaio del 1951 le forze delle Nazioni Unite riuscirono a rioccupare i territori nordisti; in questi mesi, fino all'estate del 1951, gli avanzamenti e gli arretramenti furono numerosi e la sola città di Seoul cambiò padrone per ben quattro volte. La terza fase si concluse con l'armistizio che definiva i confini all'altezza del trentottesimo parallelo e vide un anno e mezzo di sanguinose battaglie condotte nell'intento di mettere in condizioni di inferiorità l'altra parte. Il mese di giugno 1953 fu speso per trovare un accordo per i prigionieri di guerra e, finalmente, il 27 giugno fu firmato l'armistizio. In Internet esistono diversi siti sull'argomento, vi segnalo: **http://violet.berkeley.edu/~korea/warevents.html e http://rt66.com/~korteng/SmallArms/arms.htm.**

sime al muro del suono ed equipaggiati con armamenti ancora "primitivi". Il sistema d'attacco principale era ancora costituito dalla mitragliatrice, i razzi e le bombe non erano certo dotati di sistemi di puntamento automatico, per cui il **dog fight** era all'ordine del giorno. Andiamo con ordine, è meglio analizzare ogni aspetto di *Mig Alley*. Iniziamo col dire che la Guerra di Corea vedeva l'aviazione militare come una sorta di supporto per le truppe a terra ed era impiegata soprattutto per missioni di disturbo come distruzione di ponti e strade per interrompere le vie di comunicazione, oppure bombardamenti di colonne di mezzi pesanti per limitare i rifornimenti di cibo e carburante. Il vostro compito non sarà diverso, tutte le missioni che dovrete affrontare avranno obiettivi simili a quelli appena elencati; dovrete però tenere conto dei velivoli nemici che cercheranno di contrastare le vostre azioni, ecco quindi l'occasione per cimentarvi in spettacolari duelli aerei contro i MiG 15 dell'aviazione russa in dotazione all'esercito nordcoreano. Gli aerei a disposizione nella simulazione, oltre al già citato MiG 15, sono l'**F86 Sabre**, l'F80 Shooting Star, l'F51 Mustang e l'F84 Thunderjet; tra un evoluzione e l'altra potrebbe capitare di imbattervi in mastodonti-

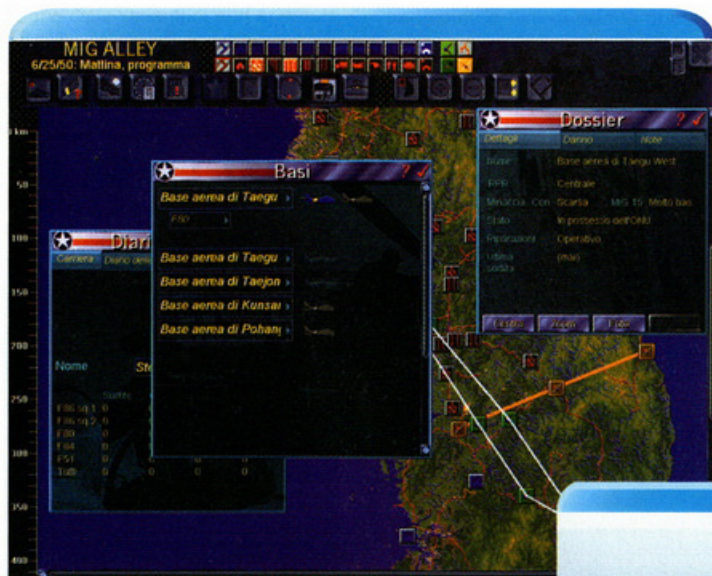
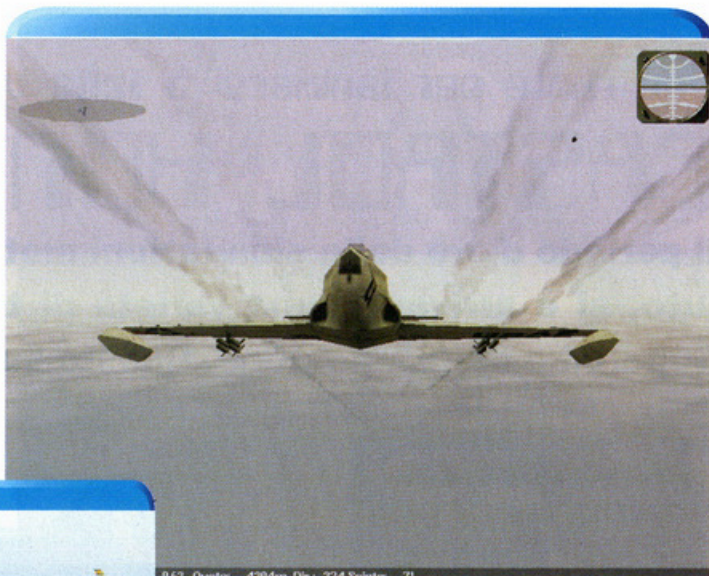
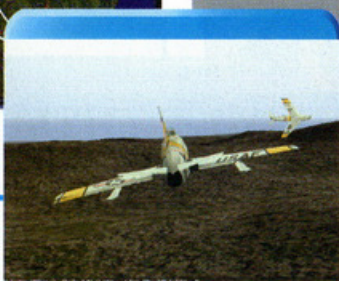
Viste da una certa distanza le montagne sono anche piacevoli, i problemi nascono quando ci si avvicina.

"Riassumendo, abbiamo: paesaggio interessante, eventi rapidi, caccia veloci ma dotati di un arsenale limitato e, se vogliamo, antiquato"

Lanciare missili senza un sistema di puntamento adeguato non è il massimo della vita, però a quei tempi era già tanto.

Riassumendo, abbiamo: paesaggio interessante, eventi rapidi, caccia veloci ma dotati di un arsenale limitato e, se vogliamo, antiquato. Il risultato finale è un simulatore di volo realistico, intrigante e divertente, che potrebbe essere apprezzato anche da chi si è sempre tenuto alla larga da questa categoria, ma

Un bel giro della morte osservato attraverso il capolino: merito dell'abitacolo virtuale.

Un aereo da trasporto rosso è sempre un obiettivo piacevole da abbattere, quindi fuoco alle polveri!

La schermata con la mappa del teatro di guerra vi permette di intervenire sui parametri della missione.

Visto da qui fa quasi impressione, un po' come vedere un Apache che sbuca da una collina...

La maneggevolezza dell'F86 non è paragonabile a quella del MiG 15, però a bassa quota si difende benino.

Uno dei velivoli impegnati nel conflitto coreano era l'**F86 Sabre**, progettato e costruito dalla canadese Canadair. Il Sabre, così veniva affettuosamente chiamato, era capace di raggiungere le 606 miglia all'ora grazie alla spinta di 7275 libbre generata dal propulsore Avro Canada Orenda 14 Turbojet. Unico armamento disponibile era una mitragliatrice a sei bocche di fuoco calibro 0.50 con 267 proiettili ognuna. Se volete saperne di più su questo e su gli altri velivoli: http://www.warplane.com/f86.html

ci bombardieri come il B29 o l'F82 Twin Mustang e altri che però non potrete pilotare. In Mig Alley potete prendere parte alla guerra dall'inizio alla fine oppure partecipare a cinque campagne focalizzate su eventi particolari come la tragica "Offensiva di Primavera", punto di partenza per oltre due anni di battaglie violente lungo i confini senza alcun vincitore. Potete scegliere se affrontare semplicemente le missioni che vi vengono via via proposte, oppure partecipare attivamente alla guerra e diventare un comandante dell'aviazione. In questo modo potrete visionare mappe, briefing e rapporti in modo da avere un quadro completo della situazione e poter decidere le strategie da adottare. Una struttura flessibile che assicura una notevole profondità al titolo e coinvolge ancora di più il videogiocatore. Si nota che è stato profuso un grande sforzo nel tentativo di proporre un modello di volo realistico, ma, allo stesso tempo, in grado di garantire giocabilità e divertimento. Si può dire che il risultato finale è adatto soprattutto a chi ha confidenza con i simulatori, tutti gli altri potrebbero trovarsi un attimo in difficoltà. Il motore grafico sembra un'evoluzione di quello di *Flying Corps Gold*, forse non al passo coi tempi, soprattutto per quanto riguarda la rappresentazione delle città e delle alture; purtroppo anche i velivoli, pur essendo discreti, non sono all'altezza di altre produzioni. Gli effetti sonori sono adeguati, ma le musiche piuttosto anonime: ci si poteva aspettare qualcosa in più. La ormai immancabile modalità multiplayer prevede collegamenti in rete e scontri testa a testa oppure in cooperazione contro avversari controllati dal computer. *Mig Alley* è un bel simulatore di volo, principalmente dedicato agli appassionati di simulazioni storiche, ma che può piacere anche ad altri, non certo agli amanti di Unreal e simili. Nel suo genere è anche divertente, il periodo storico è sicuramente interessante, però per un qualche piccolo motivo non riesce a essere entusiasmante.

What u need

Le specifiche minime prevedono almeno un Pentium 200 MHz e 32MB di RAM. È però consigliato un sistema con processore Pentium II 300 o equivalente, 64MB di RAM e una scheda acceleratrice 3D. Mig Alley è stato provato su un Pentium II 450 MHz con 128 MB RAM e una Voodoo2 con 12MB di RAM; il bad clipping presente non è da imputare a una scarsa velocità del sistema, piuttosto è colpa di un motore grafico non all'altezza delle migliori produzioni.

Alternative

Flying Corps Gold (Rowan Software)
Il precedente titolo dei Rowan aveva un'impostazione molto simile a questa di *Mig Alley*, anche se il periodo considerato era completamente diverso. Allora la grafica era davvero notevole...

World War II Fighters (Jane's Combat Simulations)
Uno dei migliori simulatori di volo storici, realizzato con la consueta accuratezza delle produzioni Jane's. I punti di forza sono rappresentati da grafica e modello di volo.

Il dogfight è iniziato, a meno di clamorosi sviluppi il caccia lì davanti ha i minuti contati.

Di Stefano Gradi

Due ruote per lanciarsi a folle velocità

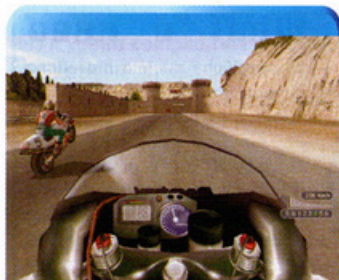
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000

Il periodo d'oro delle simulazioni motociclistiche continua, dallo zero assoluto, si è arrivati a una varietà di titoli abbastanza ampia, dominata da Superbike della Milestone. Questo nuovo prodotto riuscirà a contrastarlo?

www.gamesarena.com
Editore: Interactive Entertainment
Sviluppatore: Interno
Distributore: Leader

Quando in una specifica categoria di videogiochi esiste un mostro sacro, cioè un titolo nettamente al di sopra di tutti i suoi concorrenti, diventa difficile avere successo con un videogioco simile ma non all'altezza; inevitabilmente l'occhio con il quale si giudicherà sarà molto critico. Nel campo delle simulazioni motociclistiche, esistendo Superbike della italiana Milestone, un capolavoro assoluto, ogni nuovo titolo viene accolto con diffidenza. *Castrol Honda Superbike 2000* è poi un concorrente diretto, le due ruote simulate appartengono alla stessa categoria: il campionato mondiale Superbike. Già dal nome potete intuire come la licenza ufficiale sia relativa soltanto a uno dei team partecipanti, il Castrol Honda; moto avversarie e circuiti sono totalmente inventati (o quasi), anche se è possibile intervenire almeno sui nomi dei piloti. Non potrete quindi impersonare adeguatamente Carl Fogarty, Pierfrancesco Chili o Noryuki Haga, ma soltanto Aaron Slight e Colin Edwards, i due alfieri del team nipponico. Le modalità di gioco presenti sono comuni a quasi tutte le simulazioni motoristiche, quindi vi ritroverete a dover decidere se allenarvi, sperimentare un intero weekend di gara o affrontare le insidie e le fatiche di una stagione completa. I circuiti disponibili sono una ventina, ma alcuni

Il replay automatico a fine gara vi permette di rivisitarla da diverse angolature, come in televisione.

Le chicane sono indubbiamente dei tratti di pista molto impegnativi da affrontare a causa del repentino cambio di inclinazione.

Uno dei circuiti si snoda all'interno di una città greca;
ricordo delle vacanze?

Correre in moto a Montecarlo provoca una strana sensazione, soprattutto per le strade strette

Carl Fogarty è senza dubbio il leader indiscusso del campionato mondiale Superbike. Nato l'1 luglio 1966 a Blackburn, in Inghilterra, ha debuttato nel mondo delle corse nel 1983. Nel 1988 arriva il primo titolo: campione del mondo della classe F1 TT con la Honda, campionato che ha poi vinto per tre anni consecutivi. Nel 1992 ha trionfato nel campionato del mondo Endurance in sella a una Kawasaki. Subito dopo avviene il passaggio nel campionato Superbike con la Ducati Corse e il primo alloro arriva nel 1994. Da allora non ha ancora smesso di vincere... Se volete saperne di più:**http://www.clubofgb.freeserve.co.uk/Foggy.htm. Fogarty.tif**

"*Castrol Honda 2000* offre un **controllo immediato e** senza fronzoli, il **feeling** con la **motocicletta** si instaura quasi **subito**"

sono delle varianti di altri e, naturalmente, non sono quelli del campionato mondiale. Alcuni, come Monza, Hockenheim o Montecarlo (avete mai visto delle moto correre tra le strade del Principato?) sono abbastanza simili agli originali pur se con molte differenze; altri sono completamente inventati. I menu disponibili per configurare tutte le opzioni del gioco sono ben realizzati e permettono di intervenire su molteplici parametri in grado di rendere *Castol Honda 2000* adatto a tutti. Il modello fisico, infatti, può essere notevolmente semplificato, in modo da trasformare la simulazione in un arcade evoluto o, semplicemente, rendere la moto non impossibile da guidare. Prima di scendere in pista è opportuno fare un salto all'officina per regolare alcune parti della moto come i rapporti delle marce, le sospensioni, le gomme e così via. Una volta sull'asfalto non vi rimane che iniziare ad accelerare, magari moderatamente per non finire subito fuori pista, e osservare il paesaggio circostante. Purtroppo si nota subito come la grafica, pur essendo pulita e abbastanza definita, sia povera di particolari e non di ottima qualità. I circuiti non sono molto diversificati tra loro, ovviamente non per quanto riguarda il disegno, i colori sono quasi tutti uguali e non esistono molti oggetti caratteristici a bordo pista; per intenderci, correre in Germania o in Spagna è apparentemente uguale. Purtroppo sembra di trovarsi di fronte a un titolo di qualche anno addietro, anche se questa versione 2000 è un netto miglioramento rispetto alla precedente. Una simulazione si può giudicare soddisfacente se si riesce a ottenere un buon feeling con il soggetto simulato, in questo caso una moto. Bisogna dire che *Castrol Honda 2000* offre un controllo immediato e senza fronzoli, il feeling con la motocicletta si instaura quasi subito. Per questo risulta essere molto divertente e immediato. La modalità multiplayer prevede semplici sfide contro uno o più amici collegati in rete, una buona opportunità per confrontarsi con avversari umani dopo avere sconfitto quelli controllati dal computer, per la verità non proprio degli assi, anche al massimo livello di difficoltà. Peccato per la scarsa qualità grafica e per il sonoro, trascurato e impreciso, *Castrol Honda Superbike* avrebbe potuto essere un'ottima alternativa a *Superbike World Championship*; così, invece, è solo un titolo discreto, da giocare se ci si è stufati dell'altro.

Una caduta può coinvolgere un buon numero di corridori, di frequente capita di assistere a scene come questa.

Una visuale molto ravvicinata vi permette di osservare bene quante differenze ci siano tra la vostra moto e le altre.

Le prime curve dopo la partenza sono molto insidiose, non è facile riuscire a mantenere una linea pulita.

GAUGE

72 — SINGLE PLAYER

6 — MULTIPLAYER

What u Need

Le specifiche minime prevedono almeno un Pentium 200 MHz e 32MB di RAM. È però consigliato un sistema con processore Pentium II 300 o equivalente, 64MB di RAM e una scheda acceleratrice 3D. Castrol Honda 2000 è stato provato su un Pentium II 450 MHz con 128 MB RAM e una Voodoo2 con 12MB di RAM; il frame rate è risultato ottimale a qualsiasi definizione disponibile.

Alternative

Superbike World Championship (Electronic Arts)
Senza dubbio la miglior simulazione motociclistica disponibile per personal computer, la licenza ufficiale del campionato Superbike è ottimamente sfruttata in ogni più piccolo dettaglio

Moto Racer 2 (Electronic Arts)
Pura azione arcade per il seguito del primo titolo serio a due ruote che è comparso sugli schermi dei PC; oltre alle classiche moto da strada è possibile esibirsi anche con moto da cross.

Il campionato Superbike, roba per pochi...

Il campionato mondiale Superbike è relativamente meno seguito rispetto al motomondiale delle classi 125, 250 e 500cc. Questo perché la copertura televisiva e gli sponsor impegnati sono minori rispetto a quelli offerti a Valentino Rossi, Max Biaggi e soci. Non bisogna però pensare che questo campionato sia meno spettacolare, l'incredibile potenza delle moto partecipanti e la bravura dei piloti impegnati, assicurano divertimento e coinvolgimento a ogni gara. La cilindrata delle moto (elaborazioni dei modelli destinati al pubblico) varia dai 750cc ai 1000cc e ci sono cinque team ufficiali: Ducati, Honda, Yamaha, Kawasaki e Suzuki. I circuiti del mondiale 1999 sono tredici, sparsi per tutto il mondo, ma ben due corse si svolgono in Italia: Monza e Misano. Negli ultimi anni si è avuto il dominio incontrastato della Ducati, non si può che sperare che continui così... Per maggiori informazioni potete visitare il sito ufficiale: **http://www.superbike.it/texted.html.**

CHARTS

Quali sono i titoli più caldi della stagione? Come distinguere fra i cloni i portatori dei geni migliori? Chi siamo? Da dove veniamo? Dove andiamo? Dove abbiamo dimenticato lo spazzolino da denti? Nel suo piccolo Next Gamer tenta ogni mese di trovare una soluzione ad alcuni problemi fondamentali dei videogiocatori. Non troverete risposte agli argomenti di cui non disponiamo certezze assolute (come, per esempio, la produzione di cotone dell'ombelico), ma se i vostri dubbi riguardano i videogiochi, allora potete fidarvi di questa utile guida all'acquisto, a metà strada fra la classifica e il borsino. Per non fare torto a nessuno, e non confondere le diverse forme di divertimento che il videogiocare procura, i vari titoli sono stati suddivisi per generi. Un'avvertenza: quella proposta non pretende di essere una tassonomia esaustiva, ma solo indicativa, altrimenti si sarebbe corso il rischio di ritrovarsi all'incirca con una rivista da scrivere per ogni categoria di giochi. Seconda avvertenza: potrebbe sembrare il contrario, in realtà queste colonnine vengono costantemente aggiornate e già questo mese ci sono addii e nuovi arrivi. Come avrebbe detto Galilei: "Eppur si muove!".

ARCADE

Abe's Exxoddus - Gt Interactive
Direttamente dal mondo PlayStation uno dei platform più intelligenti degli ultimi anni, con una ricca struttura narrativa e numerosi enigmi da risolvere.

Bust-A-Move 2 – Acclaim
Il rompicapo più intrigante dopo Tetris, il classico gioco del genere "ancora una partita e poi smetto" mentre il tempo scorre inclemente verso l'alba.

Expendable – Rage
Shoot 'em-up di vecchia scuola, 18 livelli dal ritmo serrato, una festa di laser ed esplosioni, realizzato con una perizia grafica senza precedenti.

Re-Volt – Acclaim
Un divertentissimo e strampalato gioco di guida con protagoniste le auto radiocomandate, tecnicamente ineccepibile e straordinario in multiplayer.

Worms Armageddon – Microprose
I soliti vermi guerrafondai in un cocktail riuscitissimo di strategia e puro divertimento, arricchito in questa edizione da una struttura di gioco a missioni.

SPORT

Fifa '99 – Electronic Arts
L'ultima edizione del videogioco di calcio più famoso. Ottima presentazione, numerose opzioni, una grande scelta di squadre e, tutto sommato, anche la giocabilità non è male.

Jimmy White's 2: Cueball – Virgin
Un'intera sala da biliardo, con tanto di juke-box e freccette, è lo sfondo di una simulazione sportiva accurata e completa. La migliore alternativa in mancanza del panno verde.

NBA Live '99 – Electronic Arts
Grafica spettacolare, sezione statistica da lasciare inebetiti e una buona dose di divertimento. Un altro centro pieno per la linea EA Sport.

NHL '99 – Electronic Arts
In merito al genere sportivo l'Electronic Arts non teme paragoni. Anche l'edizione 1999 dell'hockey su ghiaccio è una chiara dimostrazione di predominio.

PC Calcio 7 – Dinamic Multimedia
Un gioco di calcio a 360°, con sezione manageriale e azione sul campo di gioco. Un database vasto e aggiornato. Per tenere alta la febbre a 90°.

AVVENTURA/RPG

Baldur's Gate – Virgin
Controllate la vostra banda di ladri, stregoni ed elfi in un mondo isometrico ricco di fascino. Numerose sottotrame e combattimenti in tempo reale condiscono il tutto.

Discworld Noir – GT Interactive
Indagine privata nel regno di Discworld. Un'irresistibile avventura punta-e-clicca dai risvolti noir temperata da una massiccia dose di umorismo.

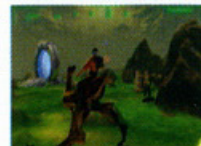
Drakan – Psygnosis
Avventura dinamica di ambientazione fantasy con protagonista una giovane guerriera e il suo drago. Grafica spettacolare e giocabilità entusiasmante.

Grim Fandango – Lucas Arts
L'ultima parola nel campo delle avventure tradizionali. L'ennesimo capolavoro Lucas Arts, ambientato nel regno dei morti: veste grafica e sceneggiatura senza pari.

Heretic II – Activision
Ritorno in un medioevo alternativo con cambio di inquadratura e di stile di gioco: da shoot 'em-up 3D a avventura in terza persona. Ha funzionato.

King's Quest: Mask of Eternity – Sierra
Ritorna la saga più longeva della storia dei videogiochi: la solita interfaccia punta-e-clicca è stata abbandonata per un'impostazione dinamica.

Lands of Lore 3 – Westwood Studios
Alla ricerca della propria anima in un gioco di ruolo originale e di grandi proporzioni, penalizzato unicamente da una veste grafica non proprio all'altezza.

Outcast – Infogrames
Un'immersione completa sul pianeta Adelpha, il contatto con la civiltà talan e la ricerca di una soluzione per salvare la Terra da un buco nero. Un gioco epico e rivoluzionario.

Shadowman – Acclaim
Atmosfera voodoo per un'avventura in stile Tomb Raider, condita da un repertorio vastissimo di armi e magie. Ottima realizzazione tecnica

System Shock 2 – Electronic Arts
Il tentativo più riuscito di fusione tra frenetica azione da sparatutto 3D e profondità da GdR, corredato di un'intrigante trama fantascientifica.

CHARTS

GUIDA

Colin McRae Rally – Codemasters
Controllo e manovrabilità dei veicoli realistici, ampio parco macchine, abbondante scelta di circuiti in una sfida contro il tempo come nel vero Rally.

Need For Speed Road Challenge – EA
Ultima incarnazione della prolifica saga automobilistica. Auto da sogno e suggestivi scorci panoramici non riescono a nascondere la mancanza di idee fresche.

Driver – GT Interactive
Quattro grandi metropoli statunitensi sono lo scenario di inseguimenti in stile Blues Brothers; protagonista un garante della legge infiltrato in un'organizzazione criminale.

Official Formula 1 - Eidos
Un gioco di corse e non una vera simulazione, ambientato nel modo della Formula 1, con tanto di licenza FIA aggiornata alla precedente stagione.

Grand Prix Legend – Sierra
Una simulazione estremamente realistica di auto da corsa dei tempi che furono. Un gioiello per palati raffinati. Troppo frustrante per i comuni mortali.

Screamer Rally – Virgin
Gioco di guida in stile arcade, impreziosito da una veste grafica molto curata e da un ottimo design dei tracciati. Immediato e divertente da giocare.

Midtown Madness – Microsoft
Una gara automobilistica spericolata per le strade della città, con la libertà di scegliere il proprio tragitto e una grande giocabilità. Uno dei migliori frutti di stagione.

Superbike World Championship – EA
Il made in Italy trionfa nel mondo: la simulazione motociclistica più accurata di sempre, un vero spettacolo da vedere e giocare. Peccato non esistano periferiche adeguate.

Monaco Grand Prix Racing 2 – Ubisoft
Un gioco di guida con le monoposto da F1 competente ma privo della licenza ufficiale e di un certo rigore simulativo, che avrebbe senza dubbio giovato.

Toca 2 – Codemasters
Quindici avversari agguerriti da sfidare in gare mozzafiato nella classe Touring. Massiccia dose di realismo e manovrabilità dei veicoli degna di nota.

SIMULAZIONE

Apache Havoc – Empire Interactive
Missioni di difficoltà crescente in una guerra nei cieli che non lascia il tempo di prendersi una pausa caffè. Ricco di tensione e con una veste grafica di prim'ordine.

Heavy Gear 2 – Activision
Un ottimo prodotto, graficamente ineccepibile, impegnativo e appassionate. Con Mech Warrior 3 sugli scaffali diventa purtroppo un titolo di seconda scelta.

Mig Alley – Empire Interactive
Nel suo genere è divertente, il periodo storico è sicuramente interessante, però per un qualche piccolo motivo non riesce a essere entusiasmante.

WWII Fighters – Electronic Arts
Il FIFA dei simulatori di volo: abbastanza realistico e ricco di opzioni, fra cui la possibilità di creare le proprie missioni di Guerra.

F-22 Lightning 3 - NovaLogic
Un modello di volo configurabile a seconda delle proprie esigenze di gioco: il realismo simulativo esasperato sacrificato alla causa del mercato di massa.

Mech Warrior 3 – Microprose
Se gli esoscheletri potenziati da combattimento fossero realtà, questo sarebbe il simulatore definitivo con cui fare pratica.

Falcon 4 – Microprose
Un unico aereo con cui volare, ma a livelli di realismo impensati, con mappe accurate del territorio. Più che un gioco, un'esperienza di volo senza problemi collaterali.

Star Wars X-Wing Alliance – LucasArts
Il simulatore di volo definitivo nell'universo di Guerre Stellari, con la possibilità, finalmente, di pilotare il leggendario Millenium Falcon.

Fighter Squadron - Activision
Una simulazione completa ed estremamente realistica dei cieli di inizio secolo: decine di aerei con cui prendere il volo e numerose missioni da affrontare.

Total Air War – DID
In volo sul Mar Rosso in un gioco solido e sofisticato, dedicato a fasce di pubblico differenti, dagli esperti ai novizi, penalizzato però da alcuni bug fastidiosi.

CHARTS

SPARATUTTO 3D

Alien VS Predator – Electronic Arts
I marine, gli alieni di Giger e il Predator del film con Schwarzenegger in una miscela esplosiva di azione e violenza. Tre stili di gioco differenti e grafica da capogiro.

Redline – Electronic Arts [silver award]
A piedi e in auto, sempre e rigorosamente armati di tutto punto. L'idea funziona, ma non raggiunge le sfere alte dove albergano Half Life e Unreal Tournament.

Descent 3 – Interplay
Azione distruttiva a 360°, questa volta accompagnata da sezioni all'aperto. Come Descent 3 c'è solo Descent 3. Non ci sono mezze misure: o si ama o si odia

Requiem: Avenging Angel - Ubisoft
Sparatutto fantateologico: un angelo della redenzione contro le armate di Satana che invadono la Terra. Qualche idea interessante in una formula collaudata.

Half Life – Sierra
Un'esperienza di gioco in single player intensa e ricca d'atmosfera, sorretta da una trama articolata e da un'ambientazione incredibilmente realistica.

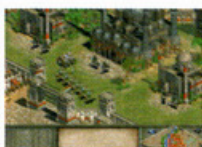
Shogo: Mobile Armour Division - Microids
Azione distruttiva a piedi o al comando di robot di metallo muniti di armi di grosso calibro. Un ottimo design dei livelli pervaso da uno stile anime.

Kingpin – Interplay
Sporco, brutale, volgare, violento e duro da digerire, un'esperienza ai limiti della sanità mentale nei peggiori sobborghi urbani. Un vero bastardo anche in termini di difficoltà.

Sin – Activision
Il motore di Quake II, un arsenale di tutto rispetto e una struttura delle missioni abbastanza articolata. Come Half Life. Solo due gradini più in basso.

Quake II – Activision
Il solo e l'unico. Da Wolfstein 3D ad oggi la id Software non ha perso un colpo e ha raggiunto ogni volta un livello superiore, creando alchimie sempre più spettacolari.

Unreal Tournament – GT Interactive [blood award] [frag award]
Il migliore sparatutto in multiplayer, senza mezzi termini. Tutto quello che avreste desiderato da Unreal e qualcosina in più. Un must.

STRATEGIA

Age of Empires 2 – Microsoft
Continua la saga dei grandi imperi del passato, questa volta si tratta dei primi secoli dopo l'anno mille. Un secondo capitolo che mantiene appieno le aspettative.

Hidden & Dangerous – Take 2
La Seconda Guerra Mondiale raccontata per poligoni da un team di sviluppo della Repubblica Ceca: un mix sorprendente di strategia e azione.

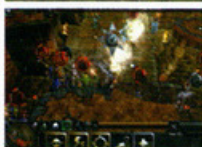
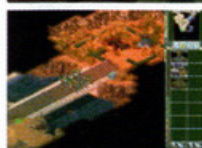
Caesar III – Sierra
Ambientato ai tempi dell'antica Roma, in Caesar III bisogna riuscire a creare il proprio impero rispettando la struttura a missioni. Impegnativo e coinvolgente.

Homeworld – Sierra
Uno strategico in tempo reale ambientato nel vuoto spaziale, ricco di innovazioni e accompagnato da una sontuosa veste grafica.

Civilization 2: Call to Power – Activision
Una sfida epica: far sorgere una civiltà dal 4000 a.C. fino ai giorni nostri e oltre, superando guerre e crisi interne. Nessuno rimarrà deluso.

Rainbow Six – Take 2
Ispirato al romanzo di spionaggio di Tom Clancy, Rainbow Six è uno shoot 'em up strategico con agenti speciali impegnati nella lotta al terrorismo.

Commandos – Eidos
Strategia in tempo reale, grafica isometrica pulita e dettagliata e grande atmosfera hanno decretato il successo di pubblico. Peccato manchi l'opzione multiplayer.

Tiberian Sun – Westwood Studios
Se le vecchie ricette non vi hanno ancora saziato non potete lasciarvi sfuggire questo prodotto. Chi era in attesa di una ventata di aria fresca rimarrà però molto deluso.

Dungeon Keeper 2 – Electronic Arts
Creare il proprio dungeon e popolarlo delle creature più malvagie, all'unico scopo di fermare i paladini. È bello ogni tanto sentirsi davvero cattivi.

Starcraft – Blizzard
Scontro intergalattico fra tre razze aliene con possibilità di editare livelli e missioni e poi giocarli in multiplayer. Ancora tiene il passo con la concorrenza.

tutto l'occorrente

ogni mese trucchi
soluzioni strategie
per i giochi della
tua PlayStation

solo magazine lit 4.900
con CD demo lit 9.900

Sex & web

di Mauro Ortolani

Unisciti a noi in un morbido abbraccio e lascia andare i tuoi sensi per un'esperienza che non potrai dimenticare. Sii lascivo, torbido, sensuale... e non dimenticare la carta di credito!

XXX

1 XXX: la luce rossa intermittente

Il termine più ricorrente nel corso di un tour a luci rosse sul Web è certamente "free", l'equivalente del nostro "gratis". Centinaia di siti invitano all'ingresso nelle loro bollenti pagine promettendo esperienze ai limiti dell'immaginazione umana in cambio di cosa? Nulla! Giusto il tempo della visita e il lavorio delle dita sui tasti del mouse. Tutto sembra procedere per il meglio quando, come per incanto, sulla nostra barra delle applicazioni si trovano aperti non meno di otto siti senza che noi si sia deciso di visitarli e, nel frattempo, l'unica cosa che siamo riusciti a vedere è una montagnetta di banner che pubblicizzano questa o quest'altra tentazione erotica. Proviamo a cliccare a caso sulle offerte più interessanti così come, nella città straniera invasa dalla nebbia, svolteremmo a caso in qualche traversa laterale sperando in un'indicazione conosciuta. La faccenda va per le lunghe ed è inutile negare che l'eccitazione che covava in noi all'inizio della sessione stia lentamente scemando. Ma ecco che di colpo tre o quattro siti si aprono sotto le nostre dita e, meraviglia, alcune procaci e anonime ragazze fanno capolino in una splendida immagine JPEG indicando con ogni possibile parte sporgente del loro corpo un definitivo: "Enter here". Subito di seguito incappiamo in un sito commerciale... no... un momento... è sempre lo stesso sito, ma di fronte a noi c'è una form da compilare con i nostri dati e la prima voce da inserire è il numero di carta di credito. Ma Internet non era di tutti? Allora forse è il sesso su Internet che non è di tutti? Non è chiaro.
Forse però non è tutto perduto. Qui, qui, ecco... qui c'è qualcosa che promette assolutamente in modo veritiero: "No credit cards required". Ci catapultiamo senza indugio alla ricerca, se non proprio dell'erotismo più bestiale, almeno di qualche immagine scollacciata. Ci vengono mostrate una decina di immagini interessanti ma con una peculiarità: hanno le dimensioni di un francobollo. Le vogliamo a grandezza naturale? Non c'è problema: basta scaricare un piccolo software, roba da niente, lo si installa e poi via! Tutte le porte saranno aperte. Seguiamo le istruzioni e ci ritroviamo con un numero telefonico internazionale da digitare sul telefono di casa. Forse ci siamo persi qualcosa per strada, forse l'ultimo click... l'ultimo link che abbiamo seguito non era quello giusto.
Un'occhiata all'orologio conferma che siamo collegati da più di un'ora e, forse, l'immagine della ragazza completamente vestita, anche se visibilmente ammiccante, che abbiamo scaricato non è una ricompensa sufficientemente congrua. Il tempo di quest'ultima considerazione e poi, come nel più collaudato dei menage familiari, giunge il momento in cui l'eccitazione è solo un pallido ricordo che tenta disperatamente di sopravvivere all'impeto della stanchezza. La nostra mogliettina è sdraiata al nostro fianco ed entrambi abbiamo sonno... un gran sonno.

2 Web voyeur: il piacere di guardare

Guarda l'edicola... lì, lì, sul lato destro.. ecco, no! Destro ho detto, destro guardando di fronte. Ah, ecco. Cosa vedi? Una parete di riviste pornografiche, giusto? Una boiserie di sesso patinato. Solo le copertine, ovviamente, l'equivalente dei banner che puoi trovare su Internet. Allora perché tante condanne al Web e nessuna ai giornalai, visto che qui non c'è nemmeno bisogno di configurare un browser per incappare nelle immagini osé? Mmmhhh... lascia perdere, è lo stesso discorso degli alcolici in vendita nei supermercati. Quello che vogliamo sottolineare è il parallelismo tra le riviste per adulti e i siti web per i medesimi, ma forse nemmeno questo; la domanda è: chi si interessa a queste cose? Tutti e nessuno, in base a quel che si sente, si dice e si legge. Guardare foto spinte è l'equivalente di spiare dal buco della serratura, o forse, con un paragone azzardato, si può pensare alle riviste specializzate in sesso come a quelle specializzate in arredamento; uno le guarda per

CLICK HERE TO ENTER

300,000 HARDCORE PICS! FREE DOWNLOAD!

No membership is required. You simply need to download and run this program, which will allow you to access our archives. Pictures range from beautiful nudes to outright disgusting!

Plus: Nasty xxx-rated AVI & MPG video clips, nasty online cybersex, and more. You get instant access. No membership or credit card charges. And you stay totally anonymous. Normal int'l rates apply.

DOWNLOAD IT NOW!

(file size is 814k, and should download within 5 minutes)

Trecentomila immagini gratuite, programmi che si scaricano in cinque minuti: belle parole!

Entra, tutto gratis! Inserisci il tuo numero di carta di credito, è solo una formalità!

Un milione di foto!!! Tutto gratis, tranne la telefonata transoceanica necessaria per visionarle.

trarre ispirazione, per valorizzare il soggiorno le une, per copiare un vivace contorsionismo le altre. In fondo certe guasconate si fanno in compagnia: si mette su una videocassetta, la si guarda tutti insieme e ci si ride sopra, o no? Oppure si tira a sorte tra chi deve presentarsi all'edicolante con fare disinvolto e chiedere l'ultimo numero di Ultrasex, o no? Ma allora come si spiegano gli individui che vivono l'osservazione come un fatto del tutto solipsistico da compiersi in religioso e silenzioso isolamento? E soprattutto: chi sono? Vogliamo sospettare che i detrattori di Internet abbiano in realtà una doppia identità che li vede integerrimi e timorati di Dio durante il giorno e dediti ad atti peccaminosi e innominabili nel corso delle loro lunghe notti insonni e turbate dalle sensazioni più indicibili? Non lo sappiamo. Noi, di tanto in tanto, ci deliziamo con le sollazzevoli e sconvolgenti fotografie in formato BMP o con le GIF animate che troviamo in rete... o meglio: ci piacerebbe sollazzarci e lo faremmo volentieri se solo le nostre connessioni non fossero così dannatamente lente e instabili. Tutto è naturalmente soggettivo, noi non vogliamo santificare la pornografia in rete e siamo ben consci che su qualcuno potrebbe avere effetti deleteri, mentre altri, magari, dopo essere miracolosamente riusciti a intrufolarsi in qualche sito ed essersi riempiti mente e sguardo di materiale proibito, potrebbero tornare a casa, dare un bacetto alla propria moglie e dirle sorridendo: "Sai, cara, ho pensato a un nuovo gioco che potremmo fare stasera, non hai idea di quel che si trova su Internet!".

3 Sexy game: l'irresistibile richiamo

Manifesti pubblicitari sempre più invadenti colpiscono l'occhio dell'automobilista, che a sua volta colpisce con la propria vettura quella dell'automobilista che gli sta davanti, che a sua volta colpisce colui che gli sta davanti, che a sua volta... e così via in un escalation di tamponamenti generati dalla visione di un essere umano di razza femminile in abbigliamento supersexy che, dalla sicurezza irraggiungibile del manifesto, pubblicizza un biscotto, un insetticida o un detersivo. La ferrea e ormai vagamente obsoleta e scontata tecnica del marketing che prevede l'accostamento della "donna nuda" a "qualsiasi cosa ci sia necessità di vendere" ha colpito anche il mondo dei videogiochi, un mercato che, non dimentichiamolo, genera un traffico di denaro decisamente interessante. Le escursioni dell'erotismo in ambito videoludico sono state fino a qualche tempo fa limitate a qualche doppio senso o a qualche immagine procace messa lì come per caso. Nell'epoca del "tutto è permesso, niente è consentito", sempre più numerose sono le confezioni che fanno sfoggio di artwork di sicuro richiamo per un pubblico che viene scelleratamente ma comunemente definito come "adepto all'onanismo". In questo senso le software house possono forse essere considerate lungimiranti, ma non certo rispettose verso un acquirente che fa loro guadagnare cospicui mucchietti di denaro, bollando il giocatore medio come "ragazzino brufoloso che passa ore davanti al computer si masturba in bagno e non ha contatti con il mondo esterno men che meno con le ragazze". Ci sono fior di esempi pronti a dimostrare il contrario, ma probabilmente qualcosa di vero ci deve pur essere, se è vero che Lara Croft giunge al suo quarto capitolo in forma

Avete mai pensato di far vestire la vostra ragazza come Lara Croft? Sì, vero? È normale!

Lula esercita la professione più antica del mondo, ma voi non vi eserciterete con lei.

DIT CARD - SECURE

1 month	$19.95	
2 months	$35.00	Best buy

CHECK - US only

1 month	$19.95	
2 months	$35.00	Best buy

CHECK - US only

1 month	$19.95	
2 months	$35.00	Best buy

PHONE - US only

1 month	$24.95	
2 months	$35.00	Best buy

Piccola tabella tratta da un sito che riassume i costi per un abbonamento medio.

Il vecchio ma sempre valido Poker Ladies. Giocate con le carte, ma non con le ragazze.

smagliante grazie a un lifting degno del migliore chirurgo plastico e con un fondo schiena sempre più intrigante. Qual'è il segreto? Semplice: una bella donna si guarda sempre volentieri e svia il pensiero dal sospetto che il contenuto della confezione possa consistere in un gioco dalla sconvolgente mediocrità. Ma se il richiamo erotico sulla scatola può in qualche modo stimolare l'acquisto del prodotto, esso si traduce anche in un gioco migliore? No, certo che no, basta pensare, per esempio, a *Sin* e alla cattiva e seducente Elexis. Qualsiasi boss di fine livello avrebbe svolto il lavoro in egual modo, ma qui ci viene consentita la soddisfazione di scaricare la nostra rabbia su una donna talmente bella che non potremo mai possedere. Non è materiale per uno psicologo?

Elexis vi aspetta alla fine di Sin, ma non aspettatevi una sua telefonata per stasera.

4 Torquemada: ignoranza, paura, pregiudizio

Supponiamo di conoscere Internet solo per sentito dire; magari non abbiamo nemmeno un computer. Ascoltiamo un qualsiasi telegiornale, diamo una scorsa a un quotidiano e la prima cosa che pensiamo è che tutto ciò che ci separa da maliziosi ammassi di pornografia pericolosa e conturbante sia l'acquisto di un PC. Siamo anche perseguitati dal sospetto che uno di questi cosi, una volta portato a casa, possa srotolare un languido e spaventoso cavo di connessione, come fosse la lingua di una creatura vivente, in cerca di una presa per collegarsi autonomamente alla linea del telefono e diffondere così le sue perversioni erotiche nel tranquillo rifugio e santuario della nostra famiglia perbene, così diversa dalle altre e così lontana da certe inaudite porcherie. Del resto "Se ne sentono di tutti i colori": e gli stupri, e la pedofilia, e i maniaci sessuali...
Ora, se voi in casa utilizzate Internet, magari starete sorridendo bonariamente, mentre se non l'avete e avete acquistato questa rivista per errore, penserete che voglio convincervi della bontà del Web giusto perché lavoro con i computer e sono di parte. Se temete per l'incolumità dei vostri bambini e pensate che essi possano avventurosamente incappare in queste minacce, sappiate che per connettere un computer a Internet sono necessari i seguenti passi: installazione e configurazione di un modem, installazione del driver di accesso remoto, creazione di una nuova connessione, configurazione del driver di accesso remoto, impostazione degli indirizzi TCP/IP, del DNS primario, di quello secondario e del dominio, configurazione del browser e infine, incrociando le dita, il tentativo di un primo collegamento. Se i vostri bambini sono in grado di compiere tutto questo da soli, allora state facendo loro perdere un mucchio di tempo con le scuole elementari. Se, diversamente, avete un computer già connesso e i vostri bambini ci giocano, sappiate allora che per reperire un qualsiasi sito contenete materiale pornografico è necessaria una buona competenza nella navi-

Con un po' di fortuna si possono trovare fumetti piccanti. Peccato che siano disponibili anche nelle edicole.

Tutto gratuito e tutto riservato, ma ci viene comunque richiesto l'indirizzo e-mail, come mai?

The Real Time PICTURE POST			
Hot Girl	Celebrity	Hardcore	XXX
Asian	Gay	Fetish	Anime
Amateur	Group	Teen	Older
XXX	SheMale	Ebony	Movie

PRESS BUTTON TO CHOOSE CATEGORY

Dite la verità: immaginavate esistessero tante varianti e categorie in ambito sessuale?

gazione, una buona dose di fortuna e molta pazienza nel seguire i link. Morale? La pornografia in rete esiste, è abbondante, è certamente offensiva, ma non è così facilmente raggiungibile.

5 Interactive: virtuale vs tradizionale

ragazza compiacente in grado di ascoltare le vostre parole mediante microfono. Teoricamente voi siete in grado di ordinare alla ragazza di compiere gli atti più insensati (toccati un sopracciglio, fammi una pernacchia) e vedervi ubbiditi. Di fatto, il sistema non è così funzionale, visto che occorre disporre di una connessione rapida e affidabile, di un PC sufficientemente potente e, inoltre, di un po' di denaro da investire in bolletta e iscrizione al sito che offre il servizio. Già! Non è gratuito, esattamente come il sesso mercenario che però, tra i mille svantaggi che comporta, offre la

All the Porn Stars you can handle!!!
Si fa un gran parlare del sesso virtuale, delle emozioni interattive, della stimolazione a distanza. Cosa c'è di vero? Tralasciando le varie illazioni a proposito di tute cibernetiche, complessi grovigli di cavi elettrici e sensori da applicare nelle parti più "sensibili" o futuristici e improbabili organi sessuali artificiali, la rete offre ben poco di interattivo. La più significativa "conquista" nel campo della tecnologia dell'amore virtuale sembra essere il complesso meccanismo delle "Live Camera", consistenti in una telecamera di piccole dimensioni installata all'interno di una stanza contenente uno scarno mobilio e una

Con un po' di fantasia si possono immaginare i contenuti di questo fumetto.

possibilità di un più elevato, e più immediato, livello d'interazione. Se si vuole ottenere un'interazione più diretta bisogna affidarsi alle mani, ovviamente non nel senso di palpeggiare il monitor, ma in quello più convenzionale riferito alla pressione dei tasti. Programmi di chat e forum di discussione offrono numerose possibilità d'interazione con persone di tutti i sessi e tutte le razze. Nel primo caso, tralasciando i transessuali, esistono solo due modelli e quindi la scelta non è così variegata, mentre nel secondo si può spaziare dall'esquimese al neozelandese, con tutti i problemi di linguaggio che ne conseguono. Generalmente il sesso praticato con le parole può essere assai stimolante se praticato con una certa fantasia. Occorre una discreta padronanza delle terminologie erotiche più ricorrenti nelle varie lingue e un'energia cerebrale considerevole, ma può portare a risultati soddisfacenti. Si può immaginare una situazione del tipo: "Io sono il professore e tu la scolaretta, e io ti farei questo e quest'altro". L'interlocutrice, o l'interlocutore, in base ai gusti, può rispondere con: "Io mi farei fare questo e quest'altro mentre tu fai quell'altro ancora", e via dicendo. L'utilizzo di un vocabolario in inglese può fare comodo, così come una certa quantità di tempo da dedicare alla faccenda. Si tratta di una cosa piuttosto lunga da portare a termine ed è fortemente sconsigliata se non siete amanti dei preliminari.

Sarete tutti d'accordo con me nell'affermare che, purtroppo per le tecnologie, per il progresso, per Internet, per la cibernetica e per la scienza delle comunicazioni, il sesso tradizionale resta ancora il modello da imitare in quanto a soddisfazione, interazione e piacere. Vita Reale – Vita Virtuale 1-0.

Di Francesco Alinovi

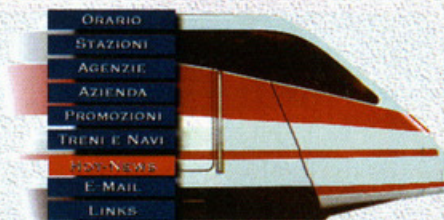
Videogiocatori... uomini d' altromondo

Il problema dello spazzolino

Al termine di una dura giornata (di lavoro, di studio o qualsiasi altra cosa; non ha rilevanza ai fini dell'esperimento) capita di essere un tantino più paranoici.
Ecco allora sorgere il problema dello **spazzolino da denti**. Quando infatti il livello di paranoia raggiunge vette inaudite, il sospetto che qualcun'altro abbia utilizzato il nostro spazzolino per sciacquarsi i denti è un'eventualità da non trascurare. Riuscire a dare un volto al malfattore si rivela comunque un'impresa destinata al fallimento, ma poter dare una conferma ai propri sospetti può già bastare a placare l'animo. Il trucco consiste, prima di andare a letto, nel riporre lo spazzolino nel contenitore adibito all'uso rivolgendolo da una parte determinata. Il mattino successivo bisogna attendere che tutti i coinquilini escano di casa e poi correre a svelare il mistero. Se l'esperimento è stato eseguito correttamente si possono verificare le seguenti situazioni: a) lo spazzolino è scomparso; b) effettivamente siamo stati noi a confondere gli spazzolini; c) nessuno si è lavato i denti prima di uscire di casa (orrore!). Ma più probabilmente si verificherà la situazione d): non ci si ricorda più da che parte era rivolto lo spazzolino e francamente non ce ne può fregare di meno. Purtroppo questo problema di scottante attualità sembra essere ignorato dalle strutture accademiche mondiali e quindi non è stato possibile avvalorare i precisi rapporti percentuali fra le quattro situazioni.

Per chi non l'avesse mai visto prima, ecco l'oggetto dell'esperimento: un esemplare di **spazzolino da denti** della specie Colgate in compagnia di suoi simili.

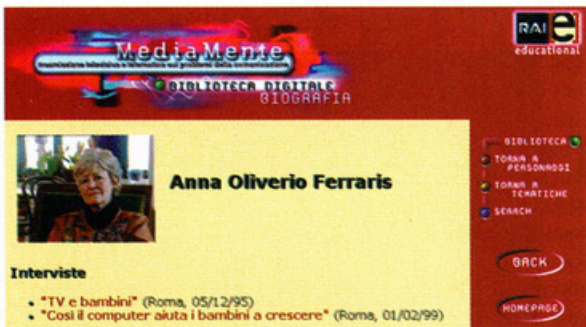
Videogiochi quotidiani

Cambio di scena: sto viaggiando in **treno** e mentre annoiato mi guardo in giro noto la scritta "videogame" comparire sul titolo di un quotidiano. Invadendo il campo vitale dell'individuo che sta leggendo l'articolo, cerco di svelare l'intera scritta: "Uomini, bambini per sempre, la loro tana è il videogame". Incuriosito, ma non del tutto privo di rispetto per la proprietà altrui, invece di scappare in un altro scompartimento rubando il giornale al viaggiatore, attendo l'arrivo in stazione per comprare una copia de La Repubblica. Apro a pagina 25 e leggo dell'inquietante inchiesta sul maschio in crisi. "*Passano ore alla Playstation. In fuga dalla realtà, vivono il gioco come una rivincita*". Mi ritengo fortunato per il fatto che da un po' di tempo trascuro la console della Sony, ma non si sa mai, questi qui usano il termine Playstation come sinonimo di videogioco: bisogna stare in guardia.
Leggendo scopro di essere parte di una categoria di uomini definita "*i fuggitivi*", amanti di fumetti e **cartoni animati giapponesi** e di tanti altri sottoprodotti della cultura mass-mediale, uomini che si rifugiano in un luogo magico "*per riscoprire il piacere di essere soli e onnipotenti, padroni virtuali di un mondo che la Storia gli sta scippando*". Accidenti. Poi guardo il nome di chi ha scritto l'articolo: Maria Stella Conte. Ah... Prosegue: "*Essendo stato educa-*

Mezzo di trasporto che costituisce l'anello mancante fra la legge di indeterminazione e quella di Murphy: se si conosce il tragitto non è possibile determinare l'orario d'arrivo e, viceversa, se il **treno** è in perfetto orario, si sta viaggiando nella direzione sbagliata. Per avere maggiori informazioni recatevi al sito **www.fs-on-line.com.** Ricordatevi di aggiungere dai 10 ai 180 minuti a seconda del numero di Km che il treno deve percorrere per arrivare fino alla vostra stazione.

Per tutte le persone che hanno vissuto l'infanzia/adolescenza nel decennio '75-'85, i **cartoni animati giapponesi** rappresentano un punto fermo del proprio percorso formativo, da Heidi a Goldrake fino a Ken il Guerriero e Dragon Ball (attualmente incluso nel palinsesto pomeridiano di Italia 1). In Internet circola un traffico continuo (al limite della legalità) di vecchie sigle italiane e giapponesi e si trovano numerosi indirizzi dedicati alle serie più recenti. Tanto per cominciare, provate a consultare il sito **http://www.anipike.com** e scegliete dagli archivi la serie che preferite.

to a comunicare con gli altri attraverso la sfida, l'uomo è un analfabeta affettivo al quale non resta che sfidare se stesso seduto davanti ad un videogame". Tutto questo invece di uscire e correre dietro alle gonne. Secondo il critico Duccio Demetrio quando il maschio è concentrato nel gioco, quello che fa realmente è manipolare un oggetto che cerca di possedere "*testimonianza di una incompletezza, di una ferita che non si chiude e che nelle donne si risolve invece con la maternità*". Parole grosse. Invece di sentirsi partecipe nell'acquisizione femminile della maternità, che fatta eccezione per miracoli e provette richiede la presenza di entrambi i sessi, il maschio contemporaneo ama smanettare col joystick (fuori e dentro metafora). Secondo l'autore dell'Elogio dell'Immaturità (il Demetrio di cui sopra) il gioco, inteso come momento di onnipotenza e anche di solitudine, è un tratto antropologico della condizione maschile. Tutte le storie dalla notte dei tempi ai giorni nostri parlano di avventurieri solitari, uomini bisognosi della sfida con se stessi e con altri uomini. Dato che non esistono più foreste vergini e luoghi decontaminati da McDonald, all'Ulisse dei nostri giorni non resta che solcare i mari abissali del cyberspazio, in una ricerca fine a se stessa, solo a scopi ludici. Sale in cattedra anche il semiologo Omar Calabrese, secondo cui "*lo smarrirsi girovagando senza meta nei territori della fantasia è un desiderio tipicamente maschile, che serve per riappropriarsi del tempo*".A questo punto mi sono arrogato il diritto di considerarmi instabile e inquieto. Cresciuto con il mito della Donna Esplosiva, ho sempre riconosciuto al computer anche una componente erotica e, considerando che eros e ludus vanno a braccetto quando non si tratta di procreazione, avrei potuto seriamente decidere di fidanzarmi con una macchina. Ma la natura ha avuto il sopravvento, riconciliandomi con le necessità biologiche della specie umana. Come tana, il videogioco non è riuscito a nascondermi troppo bene. Forse rappresentavo un'eccezione, ma avrei tanto desiderato sentirmi parte di una categoria del consorzio umano, e al ruolo di maschio fuggitivo mi ero preparato attentamente. Peccato.

Qualche settimana dopo ho avuto modo di sfogliare il Corriere della Sera e subito l'occhio mi è precipitato su un articolo titolato: "*Videogiochi e simulatori di volo per superare problemi psicologici*". Uno studioso livornese è riuscito a risolvere alcuni casi di aviofobia (paura di volare) usando dei simulatori di volo su computer. Sebbene siano sconsigliati ai minori, anche i videogiochi violenti possono rivelare effetti terapeutici in determinate situazioni, come nel caso di inibizione cognitiva e incapacità di difendersi. Interpellata **Anna Oliverio Ferraris**, docente di psicologia alla Sapienza di Roma, ritenuta da molti uno dei massimi esperti del rapporto media-bambini, apprendiamo che se accompagnati da una specifica terapia clinica "*i videogiochi possono dare un notevole contributo alla cura di fobie, traumi e ossessioni*". Ma non era la stessa Anna Oliverio Ferraris che aveva indicato nei videogiochi la causa unica del comportamento deviato dei fratelli Furlan (gli idioti del sasso dal cavalcavia)? Mah...

Così ho ripreso a vagabondare, ritenendo ancora incompleta la mia iniziazione per l'ingresso nel mondo adulto. Solo, mi chiedo, qualcuno sa dirmi dove è finito il mio spazzolino?

Per saperne di più sulle opinioni di **Anna Oliverio Ferraris** (sempre a patto di avere un'alta soglia di sopportazione) potete andarvi a leggere le interviste concesse a Mediamente al sito **http://mediamente.rai.it.**

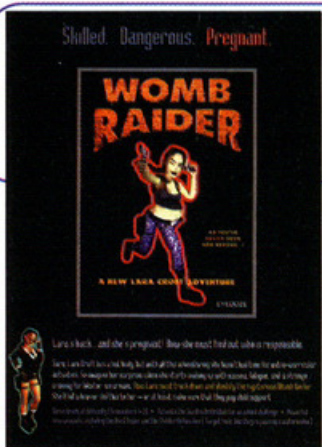
MAI DIRE MAI

USA: Il Dreamcast non è più un sogno...

Alla Sega of America hanno dovuto sudare le fatidiche sette camicie per riuscire a far smettere di piangere dalla gioia Chris Gilbert, vicepresidente della sezione commerciale della multinazionale, all'indomani del lancio americano del Dreamcast. Il 9 settembre scorso la super console è stata messa in vendita in oltre 15.000 negozi su tutto il territorio statunitense, facendo registrare un fatturato complessivo – tra hardware e software – di ben 97 milioni di dollari in sole 24 ore! Presso le più grandi catene commerciali di distribuzione al dettaglio si è addirittura assistito ad interminabili code di clienti in paziente attesa, secondo un copione che si credeva possibile solo nella terra del Sol Levante.

"Sapevamo già di aver battuto ogni record del settore con più di 300.000 prenotazioni, pari al triplo delle prevendite vantate dalla Sony per il lancio della PlayStation nel 1995 – ha detto Chris Gilbert tra un singulto e l'altro – ma mai avremmo potuto prevedere di ottenere simili risultati". Il lancio del Dreamcast è stato accompagnato dalla disponibilità di 18 titoli, ma la Sega conta di farne uscire altri 32 prima della fine dell'anno. Complimenti vivissimi.

Lara diventa mamma in Womb Raider

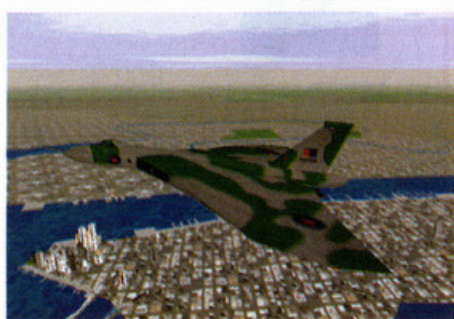
Prima o poi doveva accadere. Lara Croft, l'archeologa che ha stregato i cuori di milioni di videogiocatori, è rimasta incinta. Lo confermano fonti Eidos, annunciando la prossima uscita di Womb Raider (ognuno controlli da sé la traduzione italiana del titolo) per il primo semestre del prossimo anno. Era prevedibile che l'incredibile carica erotica di Lara primo o poi sortisse qualche effetto collaterale, ma non è ancora chiaro come i designer del gioco giustificheranno la dolce attesa dell'eroina di Womb Raider. Già si sa invece che il particolare stato di Lara influirà profondamente sulle meccaniche del gioco. La signorina Croft non potrà infatti più arrampicarsi lungo pareti e pendii particolarmente scoscesi, e i salti diverranno un'attività alquanto pericolosa. In compenso il prominente addome della ragazza le consentirà di galleggiare nell'acqua , anche se le nuotate risulteranno considerevolmente rallentate. E non dimentichiamo un nuovo eroe è in procinto di essere sfornato ...Che dire? Speriamo che sia femmina...

PlayStation 2, niente più voci...

E' definitivo: sarà blu come il mare che circonda il Giappone. D'altronde è lì - per la precisione a Tokyo - che il 13 settembre scorso la Sony Computer Entertainment ha presentato ufficialmente la PlayStation 2. Dopo annunci, pre-annunci, voci e indiscrezioni, i giornalisti hanno potuto finalmente vedere lo chassis della straordinaria console di quarta generazione che verrà messa in vendita sul mercato nipponico il 4 marzo del prossimo anno al prezzo di 39.800 yen (675.000 lire attuali circa). La console – che utilizza sia CD che DVD-Rom – comprenderà un controller Dual Shock e una memory card da 8MB (con una velocità di caricamento pari a 250 volte quello delle attuali). La PlayStation2, sfoggerà un look avveniristico e potrà essere posizionata sia in verticale che in orrizzontale. Al momento del lancio in Giappone dovrebbero essere disponibili almeno 12 titoli. I responsabili marketing della Sony si sono sbilanciati anche sulla data prevista per il lancio della console in America ed Europa: tenetevi pronti per l'autunno del 2000...

BRAIN FRAMES

L'US Navy entra in sala giochi

Forse qualcuno ricorderà un vecchio annuncio secondo il quale alcuni reparti dei Marine statunitensi avrebbero utilizzato una versione personalizzata di Doom per addestrare i propri uomini alle tattiche di combattimento.

Bene, l'Us Navy sta cercando di fare ancora meglio. I vertici della marina stanno infatti verificando la possibilità di addestrare i propri piloti con l'ausilio di Microsoft Flight Simulator. Proprio così. L'idea è quella di inserire all'interno del celebre software il T-34 Turbo Mentor, l'aeroplano con il quale si esercitano i top gun della marina prima di passare ai micidiali Tomcat e Hornet. Il progetto è frutto di una collaborazione tra l'Us Navy stessa e la University of Central Florida, dove si stanno conducendo i test preliminari su piccole reti locali. Chi ha detto che giocare non può essere una cosa seria?

I videogiochi valvola di sfogo dell'erotismo represso?

Secondo i ricercatori del "Center For Psychological Studies" di Albany, in California, i moderni videogiochi potrebbero costituire uno sfogo, anche inconscio, di numerosi pulsioni sessuali represse. Lo studio svolto su numerosi generi videoludici, metterebbe in risalto una presenza crescente di riferimenti erotici e di figure femminili ridotte ad "oggetto sessuale trainante". In particolare, i personaggi femminili presenti nei picchiaduro farebbero appello ad un immaginario maschile (di derivazione culturale giapponese) che vede nella colluttazione tra sessi differenti una fonte d'eccitazione. Il giocatore trarrebbe cioè un'inconscia soddisfazione di tipo sado-masochistico dall'idea di poter esercitare una violenza sulla controparte femminile, e allo stesso tempo, di essere malmenato da icone che rappresentano amazzoni giunoniche. E secondo la dottoressa Helena Hershel la componente voyuristica è destinata a giocare un ruolo sempre più esplicito nei videogiochi del futuro. Prepariamoci ad un fiorire di mascherine nere e "gatti a nove code"...

BOLLOCKS

Che fa? Concilia?

Race-eend!

En met bovenstaande bedoelen we een keer niet een Citroën 2CV, maar het echte werk. Deze foto kregen we van Ronald Remmerswaal uit Waddinxveen, die bij H.I.G.-Verkeer werkt en daartoe snelheidscamera's door heel Nederland installeert. Ronald wordt feestelijk bedankt, maar goed, daar gaat het nu even niet om. Groot was Ronalds verbazing toen hij dit kiekje uit een camera plukte: deze eend vliegt hier dus doodleuk 64 km/h, terwijl hij maar 50 mag! En dat zónder kentekenplaat en deugdelijke verlichting! Dat milieu doet toch ook gewoon maar waar het zin in heeft, hè.

La legge è uguale per tutti. Una norma fondamentale del diritto che gli olandesi applicano con inflessibile rigore, perlomeno a giudicare da questa foto apparsa qualche tempo fa su alcuni settimanali di costume. A scattarla non è stato un fotografo burlone bensì il più avanzato modello di Autovelox esistente in Europa: talmente avanzato da essere in grado di multare persino un'anatra in volo a bassa quota! Noncurante del codice della strada, l'indisciplinato pennuto è stato infatti sorpreso mentre procedeva lungo una strada cittadina a tre corsie ad una velocità di ben 64 Km/h, 14 chilometri oltre il consentito. Secondo quanto notificato dalle forze dell'ordine olandesi, dal momento del ricevimento della foto incriminante e della relativa contravvenzione, l'anatra avrà quindici giorni di tempo per provvedere al pagamento della multa comminata. E c'è già chi pensa di mettere i ceppi ai piccioni in sosta vietata...

Nuove sensazioni con FLUSHOR Gaming Seat

Il grande successo del sedile vibrante Intensor è destinato ad essere presto oscurato dalla nuova e geniale periferica ideata dalla Spew Spoof. Il FLUSHOR Gaming Seat© è il primo dispositivo Force Feedback a funzione multipla. E' costituito da una specie di sedia da ufficio sotto la quale è installata una bacinella, collegata ad un compressore esterno. La tecnologia Geyser Slam© fa sì che quando l'alter-ego dell'utente, in un gioco tridimensionale, salta dentro qualunque specchio d'acqua, un potente getto d'acqua gelata colpisca le chiappe del giocatore stesso. Ma la funzione principale del FLUSHOR è quella di evitare che l'utente debba sospendere le sessioni di gioco e abbandonare la sua postazione solo per espletare le proprie funzioni corporali. Infatti, grazie ad un contenitore disinfettato automaticamente, il FLUSHOR può raccogliere ed eliminare in tempo reale le deiezioni depositate nella bacinella. Un dispositivo dunque che potrebbe rivelarsi particolarmente utile ai giocatori particolarmente emotivi, ed inclini a perdere il controllo delle proprie funzioni corporali. Soprattutto utilizzando giochi come Half Life o Resident Evil...Il FLUSHOR è disponibile negli Stati Uniti per 399 dollari, comprensivo di serbatoio intercambiabile per lo stoccaggio delle deiezioni.

Garriot con le mani nel sacco...

Anche quando si è miliardari il denaro non basta mai. Solo sulla base di un simile ragionamento si può spiegare l'ultima bravata di Richard Garriot, CEO della Origin e creatore della serie di Ultima. Lord British si è fatto beccare su e-Bay, il servizio di "aste" elettronico via Internet, mentre era intento a vendere personaggi particolarmente potenti di Ultima Online. Inutile dire che, di fronte ad un simile comportamento, gli utenti del famosissimo gioco multiplayer sono rimasti interdetti e hanno chiesto spiegazione direttamente all'eccentrico miliardario texano. "Se non vi piace come stanno le cose nel mio mondo siete liberissimi di andarvene – ha detto Garriot ai giocatori di Ultima Online – Dove sta scritto che io non posso fare alcuni favori speciali ai miei amici? Io ho dato la vita a tutti voi! A tutti voi! E questo sarebbe il vostro ringraziamento? Dire a me quello che posso o non posso fare? Ma io vi sputo in faccia, villani che non siete altro!". "E ricordatevi – ha aggiunto – che la disonestà paga, e questo è uno dei grandi insegnamenti che ho cercato di trasmettervi in ogni episodio di Ultima, insieme con i segreti dell'alchimia e i cicli della luna".

Voglia di vincere

di Carlo Barone

Come promesso nel primo numero, questa volta ci occuperemo di esaminare nel dettaglio il primo dei tre servizi che vi abbiamo presentato il mese scorso. Potrete trovare tutti i dati tecnici, le informazioni e, naturalmente, le modalità di connessione e di utilizzo di Game On Line. Inoltre, questo mese parleremo anche del Gamespy 3D, il programma per la ricerca di giochi in rete più utilizzato su Internet!

Game On Line

www.gameonline.it
Come anticipato, questo mese cercheremo di fare un "focus-on" su GameOnLine, il servizio dedicato al multiplayer messo a disposizione da Halifax, uno dei più grandi distributori di videogiochi italiano. Per modalità di connessione e servizi offerti GOL è assolutamente unico nel suo genere, in quanto dovrete prima installare la sua interfaccia proprietaria (che potrete trovare all'indirizzo web sopra indicato o sul nostro CD 02, se avete acquistato la versione che li comprende) che si occuperà della maggior parte del lavoro di connessione con i server di GOL. Una volta installato e lanciato, il client di GOL vi chiederà di scegliere il tipo di connessione tra Internet e diretto. Chiaramente, per la prima dovrete già essere dotati di un accesso tramite **provider**, mentre per il secondo tutto ciò di cui avete bisogno è un modem configurato in ambiente Windows. Questa seconda soluzione resta, però, di natura temporanea, in quanto l'idea è quella di spostare tutto solo alla connessione via Internet (attualmente la connessione diretta mette a disposizione 30 **linee analogiche a 56K**). Le previsioni di ampliamento della **banda** sono, infatti, di 155Mbit su Interbusiness con un minimo garantito di 7Mbit, ampliamento che dovrebbe già essere operativo nel momento in cui state leggendo queste righe. Una volta connessi a GOL vi verrà richiesto di inserire un **nickname** e una password, effettuando così una preregistrazione che potrete poi, a vostra discrezione, approfondire con i vostri dati personali (sempre in forma del tutto gratuita, lo ricordiamo); in questo modo avrete accesso alla totalità dei servizi offerti da GOL, incluso il sistema email che funzionerà anche su Internet e la partecipazione a eventi come tornei, in cui sarà possibile anche vincere premi di un certo valore (l'ultimo, svoltosi a luglio, ha visto Unreal come campo di scontro). Il punto di forza di GOL risiede, infatti, nella completezza dei servizi offerti, limitati e riservati ai soli utenti della comunità. Potrete, dunque, trovare chatroom, aree di scaricamento file, **newsgroup**, la già citata posta elettronica e un servizio, denominato Spy, che ricorda molto il famosissimo **Icq** di Mirabilis. Il client si occuperà, inoltre, di trovare i giochi supportati presenti sul vostro hard disk, mentre nell'interfaccia principale potrete vedere, in basso a destra, la lista dei giochi in corso e dei server dedicati disponibili, in modo da scegliere velocemente a quale partita partecipare; a livello di giochi supportati GOL offre un'ampia varietà, soprattutto in termini di generi, non limitati ai semplici sparatutto 3D. Tale lista comprende: *Anno 1602, Atomic Bomberman, Baldur's Gate, Blood 2, Colin McRae Rally, Descent 2, Descent 3, Duke Nukem 3D Plutonium Pack, Forsaken, Grand Theft Auto, Half-Life, Incoming, Machines, Mechwarrior Mercenaries: MercNet, Micro Machines V3, Powerslide, Quake 3 Demo, TOCA 2, Total Annihilation, Total Annihilation: Kingdoms, Unreal, Unreal Return to Na Pali, Age of Empires, Team Fortress Classic* e presto *Unreal Tournament*. Non tutti questi giochi hanno, però, la disponibilità di un server dedicato, servizio attualmente limitato a Unreal e Quake 3, tutti gli altri giochi, come spiegato sul primo numero di NG, si basano su di un sistema "client-to-client", in cui è uno dei giocatori a fare da server per la partita (operazione che, in ogni caso, viene gestita in automatico dal client di GameOnLine, non richiedendo, dunque, nessuna competenza specifica), mentre GOL si occuperà di mettere in contatto e sincronizzare i giocatori. In definitiva, il consiglio che vi diamo è quello di provare senza indugi, ma, prima di salutarvi, lasciamo la parola a Massimo Leo, uno dei responsabili del progetto, che ci ha concesso la piccola (!!!) intervista che troverete qui di seguito.

La schermata principale di GOL: al centro vedete la chat, a sinistra le opzioni e le partite in corso, mentre a destra è presente la lista degli utenti collegati.

NG: Prima di tutto vorremmo sapere qual è il tuo ruolo all'interno della struttura di Game On Line...

Max: GameOnLine è uno dei progetti del Reparto Internet di Halifax di cui sono il Responsabile. Per GameOnLine, nello specifico, sono il coordinatore del Gruppo e Responsabile di Progetto.

NG: Da quale idea è nato GOL?

Max: L'idea è sempre stata quella di unire il "gaming" a Internet. Diciamo che GameOnLine è stato un "passaggio obbligato" per Halifax. Tutto è cominciato un paio di anni fa, quando abbiamo deciso di collegare Halifax a Internet con una linea dedicata. Prima col sito Web, poi con le mailing list, l'obiettivo che abbiamo perseguito è stato quello di avvicinare l'Azienda di distribuzione all'acquirente dei giochi. In questo modo, abbiamo potuto metterci in discussione, capire cosa c'è dall'altra parte; e col passare del tempo abbiamo visto che l'idea che avevamo in mente di sviluppare era in realtà una forte richiesta dei videogiocatori. Così abbiamo maturato l'idea di sviluppare il gaming on line non soltanto mettendo a disposizione un certo numero di server dedicati; volevamo creare una vera e propria Comunità Virtuale intorno al mondo del videogame, una Comunità che crescesse e si sviluppasse con l'obiettivo di far nascere dei momenti di contatto significativi tra i vari membri. Ecco perché GameOnLine ed ecco perché QUESTO GameOnLine.

NG: Quali sono i problemi che avete dovuto affrontare per mettere in piedi una simile struttura?

Max: Problemi? ..."Noi ne abbiamo viste cose che voi umani non potreste immaginarvi"! È proprio il caso di parafrasare Blade Runner (frase tra l'altro riportata anche sul sito di GameOnLine.it). Siamo partiti con la coscienza di essere i primi in Italia a offrire un servizio del genere e che, quindi, non c'erano dei precedenti da cui attingere esperienza per realizzare le cose ad hoc. Dal marketing alla comunicazione, ai problemi tecnici piuttosto che commerciali o burocratici: tutti aspetti che abbiamo affrontato per la prima volta e che in Italia siamo stati i primi a fronteggiare. Abbiamo sentito gli errori e i successi sulla nostra pelle e ne abbiamo fatto tesoro...

Forse non scriveremo un libro... ma di cose da raccontare ne abbiamo a iosa! GameOnLine ha richiesto fin'ora un grosso sforzo finanziario da parte di Halifax, oltre che fisico da parte nostra. La tecnologia messa a disposizione, le conoscenze delle persone che ci lavorano, fare le tre di notte in fase di Beta-testing o durante il torneo di Unreal o risolvere, a volte "artigianalmente", dei problemi di connettività.... Si tratta di un progetto complesso che sta richiedendo lo sforzo di tutti.

NG: Quante sono, in media, le persone che frequentano la vostra comunità e, soprattutto, ci puoi dare una previsione di pubblico che contate di ottenere fino al 2000?

Max: Ogni giorno abbiamo oltre 600 utenti che si connettono a GameOnLine, con punte di 800 utenti soprattutto nei week-end. A tutt'oggi gli utenti che hanno installato il client di GameOnLine e si collegano regolarmente alla nostra Comunità sono poco meno di 8.000 di cui 3.000 sono registrati e, quindi, godono di tutti i plus messi adisposizione.

Considerando di essere agli inizi di settembre, che tra un mese ci sarà SMAU e che per i prossimi mesi è prevista l'uscita di titoli grandiosi come *Unreal Tournament* e *Quake 3*, la previsione è di raggiungere 25.000 utenti entro la fine di dicembre...

ameno di grosse sorprese.

NG: Indubbiamente, il vostro servizio offre al giorno d'oggi la più ampia scelta di titoli, soprattutto non limitata ai soli sparatutto in tre dimensioni.

Potresti dirci quali sono i titoli più "graditi" dal pubblico?

Max: GameOnLine offre la possibilità di giocare in Rete anche ai giochi per cui non è previsto un server dedicato. Oggi su GameOnLine sono attivi i server dedicati di *Unreal* e *Quake 3* Demo 1.08. Questi titoli sono indubbiamente quelli più gettonati, ma fanno la loro parte anche *Colin McRae Rally*, *Forsaken*, *Baldur's* Gate, *TOCA 2*, *Total Annihilation*, *Duke Nukem 3D*.

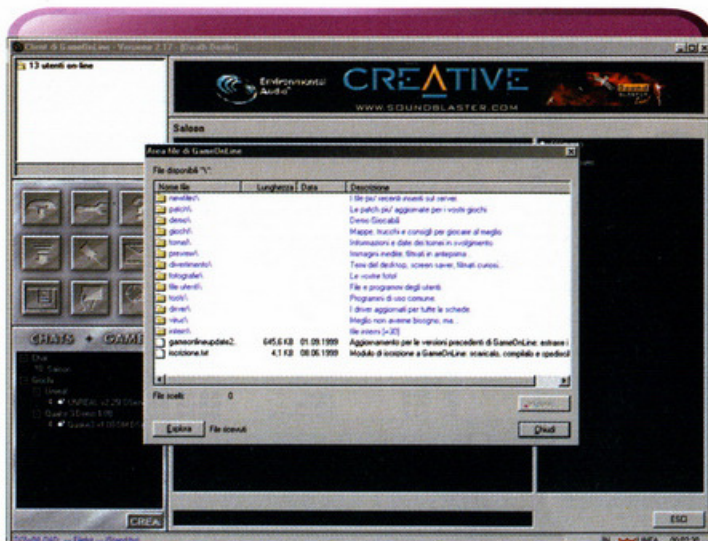
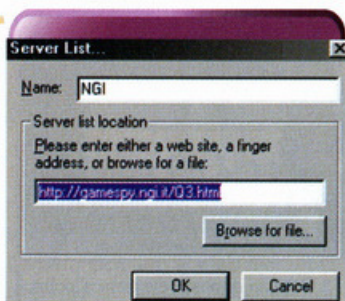
NG: Il sistema client to client da voi utilizzato è indubbiamente il più immediato e facile da utilizzare, una volta connesso a GOL, un utente trova piuttosto facilmente partite e "colleghi" con cui parlare. Di contro, però, questo sistema limita un po' le potenzialità del gioco on-line restringendo il numero dei partecipanti in relazione alla potenza del computer host e alla sua banda. Cosa pensi a riguardo?

I newsgroup sono un ottimo sistema per reperire velocemente informazioni su di un gioco, oppure per chiedere consigli ad altri giocatori.

Max: I giochi che al momento possono essere considerati delle Killer Application sia dal punto di vista delle risorse hardware sia per la grandezza di banda richiesta, danno per la maggior parte la possibilità di allestire un server dedicato. Per garantire la qualità del servizio per questo tipo di giochi ci siamo accollati i costi delle infrastrutture allestendo un rack di computer alquanto potenti e acquistando la banda necessaria a supportare il gioco concorrente da parte di centinaia di utenti.

I giochi che non prevedono un server dedicato, come detto, possono essere giocati on-line grazie ad una WAN virtuale creata da GameOnLine in cui uno dei partecipanti al gioco deve fare da server mentre gli altri che si collegano vengono "visti" come client. In questo caso, la qualità del gioco dipende dalla qualità della connessione, dall'hardware del computer server oltre che dal gioco stesso. In questo caso, non è il sistema di GameOnLine a limitare la giocabilità, ma è il gioco stesso a porre dei limiti. Se per giocare in multiplayer ad un certo gioco è necessario disporre di un certo hardware e di una certa connessione, lo stesso hardware e la stessa connessione saranno richiesti su GameOnLine. In questo caso, GameOnLine funziona perfettamente come piazza virtuale in cui i giocatori possono incontrarsi prima della partita e come interfaccia semplificata per il lancio e la gestione della sessione multiplayer. Vanno in questa direzione i "voti" che il sistema GameOnLine da al computer e alla connessione di ciascun utente; tali voti sono visibili da chiunque e hanno lo scopo di consentire ai giocatori di decidere a priori chi debba fare da host.

Il sistema di posta elettronica potrà essere usato sia come messaggistica interna, sia come email internet, posto che vi siate prima registrati.

NG: Al momento del lancio di GOL, non avevate la disponibilità di nessun server dedicato. Attualmente, invece, chi si collega a GOL può

I filtri sono una funzione avanzata che dovrete imparare a usare il più velocemente possibile... in modo da accelerare la ricerca delle partite.

Per esempio, qui abbiamo aggiunto la lista di server di NGI (vedi numero scorso) dedicati a Quake 3, in modo da poterla aggiornare con estrema facilità.

sfruttare tale servizio per Unreal e *Quake 3* Arena, come vi muoverete nel futuro, supporterete anche più server dello stesso gioco, magari nelle sue differenti modalità?
Max: Eccerto! Innanzitutto, supporteremo diversi giochi su server dedicato come *Blood 2, Kingpin, Half Life, Team Fortress Classic, Quake 2* (con espansioni varie), *Quake 3, Unreal TE, Unreal Return to Na Pali, Aliens Vs Predator* e compagnia. Inoltre, per alcuni giochi che prevedono diverse modalità di gioco in multiplayer, come Unreal, cercheremo di supportarne il più possibile. Per esempio, adesso *Unreal* è giocabile nella modalità "King of the Hill"; sono in previsione i server dedicati per la modalità "TeamGame" e "Capture the Flag"... e in ogni caso..."l'appetito vien mangiando"...

NG: Cosa ne pensi del multiplayer in Italia? Credi che la mancanza di strutture possa impedire la sua diffusione o pensi che le cose si stiano muovendo per migliorare la situazione?
Max: Fino a un paio di anni fa, quando abbiamo iniziato a pensare a GameOnLine, la "coscienza" di Internet in Italia era ancora troppo poco matura per essere pronta anche al gioco on line. Da allora le cose sono radicalmente cambiate. Da un lato ci sono i Carrier che hanno finalmente capito che l'utente deve essere al centro della loro attenzione e quindi si stanno sforzando di migliorare le infrastrutture, dall'altro ci sono le software house che stanno producendo dei giochi sempre più orientati al multiplayer, soprattutto tramite Internet; addirittura nascono dei giochi per essere giocati SOLO su Rete. A mio avviso il mondo dei videogiochi può vivere una seconda vita grazie alla rete... anche in Italia! L'importante è mettere a disposizione dei videogiocatori qualità, supporto e infrastrutture... e pian piano ci stiamo arrivando!

NG: Cosa deve avere, secondo te, un gioco per essere davvero valido in multiplayer?
Max: Innanzitutto, deve avere una storia appassionante alle spalle tale da far vivere al giocatore una "vita parallela". La bellezza del multiplayer è sapere che "dall'altra parte" c'è un'intelligenza e un'abilità UMANA e non artificiale com'è quella del PC; quindi un'architettura fluida che non appesantisca la connessione, immediatezza nell'impartire i comandi e nel "viverli" nello schermo. Sono questi a mio avviso i fattori vincenti di un buon gioco multiplayer.

NG: Credi che il multiplayer diventerà (o sia già) il motivo che possa giustificare l'acquisto di un gioco?
Max: Certo che sì! Credo che ormai stia per finire il tempo in cui il videogiocatore si accontenta di giocare da solo. Quindi, il fatto che un gioco sia giocabile in multiplayer è un plus che farà sempre di più la differenza.

NG: Immagino tu sia anche un giocatore, qual è il gioco che preferisci in multiplayer e perché?
Max: Non sono un videogiocatore accanito. Amo i giochi, però li "vedo" dal punto di vista del programmatore, cerco di capire cosa c'è alle spalle del gioco e quanto è stato difficile programmare certe cose piuttosto che altre. Sono rimasto molto colpito da *Total Annihilation* per la giocabilità e per il grado di "partecipazione" che i programmatori sono riusciti a inserire nel gioco; *Unreal Tournament* per il motore grafico e gli effetti speciali; *Quake 3* sempre per la grafica e per le "soluzioni alternative" che sono state trovate. Insomma, diciamo che ho un approccio al videogioco diverso

GLOSSARIO

Provider: viene così definito il fornitore di collegamento a Internet, cioè la compagnia che voi fisicamente chiamate con il vostro modem e che vi da la possibilità di andare "in rete". Potreste anche trovare la forma abbreviata ISP (Internet Service Provider).
linee analogiche a 56K: qualunque telefono "normale" che voi possediate sfrutta una linea analogica, ossia un modo di trasmettere informazioni attraverso frequenze d'onda. Per questo motivo, per scambiare dati tra computer, avrete bisogno di un modem, ossia di un apparecchio che MOdula e DEModula le frequenze in segnali digitali e viceversa. Il numero, in Kbit, si riferisce alla velocità massima di trasmissione dei dati.
Banda: con questo termine si indica la massima quantità di dati che può transitare attraverso una connessione a Internet. È espressa in bit (8 bit corrispondono a 1 byte) ed è chiaramente sinonimo della velocità della connessione. Attenzione che il numero indica il picco di dati trasmessi, non la velocità media, mentre, invece, può essere previsto un minimo garantito sotto cui la velocità non dovrebbe scendere.
Chatroom: sono aree, in genere ad argomento, dove gli utenti possono scambiarsi frasi scritte in tempo reale e, per esempio, organizzare partite on-line.
Newsgroup: è un sistema di messaggistica aperto a tutti, diviso sempre per argomento. Ogni messaggio mandato a un newsgroup può essere letto da tutti i partecipanti al servizio stesso, che, a loro volta, possono rispondere in forma pubblica o privata.
Icq: nato due anni fa, Icq è il più usato programma di intercomunicazione su Internet. Capace di allertarvi della presenza in rete di un vostro amico o conoscente, vi permetterà di scambiare con lui messaggi, file e amenità simili. Maggiori informazioni a www.mirabilis.com, dove potrete anche scaricare il programma, totalmente gratuito.
Ping: espresso in millisecondi, indica il tempo di transito dei dati tra i diversi computer ed è un valore fondamentale per il gioco on-line. Quando questo valore è troppo alto si parla di lag o latenza (vedi numero scorso).
Hop: indica il numero di "salti", attraverso altri server, che il vostro computer deve fare prima di raggiungerne un'altro. Se pensate a Internet come a un'autostrada, gli hop possono essere paragonati ai caselli: meno ce ne sono e più veloci si va!
Refresh: questo termine, non strettamente legato al mondo on-line, indica l'operazione di controllo di uno status (sia esso il numero di file di una directory o la presenza di giocatori su di un server), in modo da aggiornarlo alla situazione attuale secondo i nostri interessi.
Cfg: con questa estensione (file.cfg) vengono indicati i file di configurazione di un programma. La loro importanza per il gioco on-line deriva dall'uso che ne ha fatto Quake e derivati, consentendo a un utente un po' smaliziato di personalizzare più di un aspetto del gioco.
Skin: termine ancora derivato da Quake e derivati, che indica l'aspetto del giocatore all'interno del gioco. Editare una skin, a seconda del gioco, può richiedere pochi minuti o giornate intere a seconda dell'abilità grafica richiesta, ma su Internet potrete trovarne a bizzeffe... proprio per tutti i gusti.
Shareware: metodo di vendita "elettronico" in uso da qualche anno. Consiste nello scaricare gratuitamente una versione (chiamata Shareware appunto) di un programma o a funzionalità limitate, o dotata di un limite temporale di utilizzo, in modo da verificarne le caratteristiche e deciderne l'acquisto (effettuato, poi, ricevendo solo un particolare codice).

647,14% Doc: 4,79M/0K

dal normale. In generale il concetto stesso di multiplayer mi fa impazzire... I ragazzi del mio gruppo, invece, sono dei "drogati" dei giochi; conoscono una "camionata" di giochi, apprezzandone ogni minima sfumatura. Il supporto che loro riescono a

Ecco come appare il Gamespy dopo qualche ricerca di server. La divisione delle finestre vi permette di accedere velocemente a tutte le informazioni che vi sono necessarie.

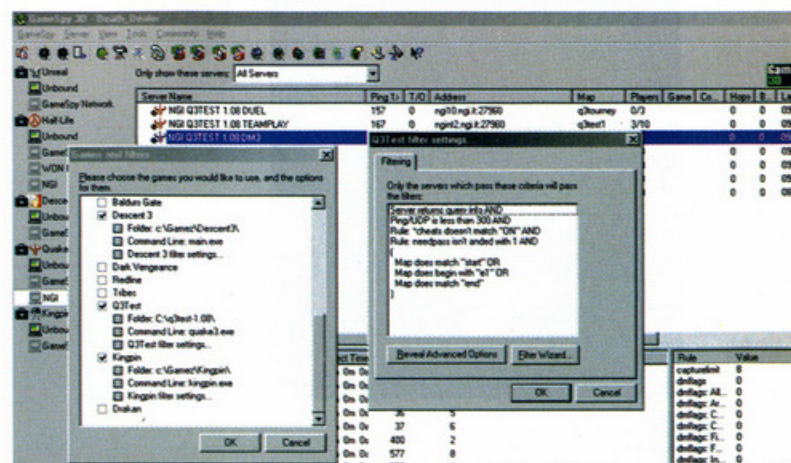
dare in GameOnLine è vitale e spazia dagli aspetti tecnici alle valutazioni sulla giocabilità... Posso dire che il team è costituito da veri esperti del mondo videoludico! Tra l'altro, per chi volesse "affrontarli", abbiamo fondato anche un clan: il clan dei LORD... dei veri ossi duri!

Gamespy 3D

www.gamespy.com

Nata come utility per trovare i server Internet di *Quake 2*, il *Gamespy 3D* è oggi diventato un software indispensabile per qualunque giocatore in rete amante degli sparatutto tridimensionali. In effetti, ogni gioco di questo tipo che possieda una modalità multiplayer viene immediatamente supportato dal Gamespy (con un minimo ritardo tra la versione shareware e quella esclusivamente per gli utenti registrato), anche se presente solo in forma di demo, come, per esempio, *Quake 3 Arena*. Ma cosa vuol dire esattamente "supportato"? Beh, in pratica lo stesso Gamespy possiede delle liste di server disponibili che vengono costantemente aggiornate di giorno in giorno. Accedendo a tali liste (operazione che viene svolta in maniera totalmente automatica dal programma una volta richiesta l'update), otterrete così un vasto campionario di partite a cui partecipare; basterà un doppio clic su quella desiderata per essere catapultati direttamente nell'azione. Per ogni server riceverete i valori numerici di ping, il suo indirizzo, la mappa in uso, il numero dei partecipanti, il loro nome e persino il numero di frag e da quanto tempo sono connessi (se il gioco in questione supporta tale funzione). Potete benissimo rendervi conto che, con questo sistema, la ricerca delle partite diventa più immediata che mai. Inoltre, se conoscete uno specifico servizio e volete usufruire dei suoi server, il Gamespy vi permetterà di creare un database a parte per tale servizio, inserendo semplicemente l'indirizzo a cui reperire le informazioni (ovviamente se disponibile). La vera potenza di Gamespy risiede, però, nel sistema di filtri che vi permetterà di personalizzare i risultati ottenuti dalle ricerche. Lavorando sul completo numero di parametri che il software mette a disposizione, potrete così ottenere liste di partite che calzano a pannello per e vostre esigenze. Tali parametri includono aspetti di prima importanza come la latenza del server (potrete dare un numero massimo sopra il quale non andare), o il tipo di gioco (se deathmatch, capture the flag e simili), ma comprendono anche opzioni più precise come la presenza di particolari partecipanti (inseriti nella "buddy list" che dovrete compilare a parte), se il server è pieno, vuoto o richiede una password. Utilizzando al meglio questi filtri, potrete così "scremare" le partite nella maniera voluta, riducendo liste altrimenti interminabili (per *Quake 2* e *3* i numeri spesso raggiungono i ventimila!) a quantità più accettabili, che potrete poi ordinare secondo la voce che preferite (ping, quantità di giocatori, hop, mappe e così via). Non pensate, però, che a ogni avvio del programma dovrete ripetere la ricerca dei server (che, in genere, ruba un po' di tempo, a seconda del numero di partite presenti), Gamespy, alla prima ricerca, creerà un database a cui potrete accedere anche quando sarete off-line, mantenendo traccia di quando avete giocato l'ultima volta a un particolare server. In questo modo, potrete effettuare un refresh di un ristretto numero di server di vostro interesse e buttarvi il prima possibile nell'azione. Naturalmente, avrete anche a disposizione un buon numero di opzioni per il gioco in sé, creando dei profili personalizzati per ogni singolo titolo (file cfg, skin e amenità simili), oppure, per esempio, se vorrete a tutti i costi in un server pieno, potrete attivare una funzione di richiamo automatico con seguente lancio del gioco quando si libera un "posto". I giochi supportati comprendono, per la corrente versione 2.13, *Quake, Quake2,*

Inserendo i nomi dei propri amici nella "Buddy List" sarà possibile trovarli nelle partite in corso... posto che siano collegati.

Quake3 Test, Hexen 2, Unreal, Sin, Shogo, Blood 2, Heretic 2, Turok 2, Southpark, Baldur's Gate, Descent 3, Dark Vengeance, Redline, Starsiege Tribes, Kingpin e Drakan. Gamespy 3D è attualmente un programma shareware, che potrete liberamente scaricare da Internet (o prendere dal nostro CD se avrete acquistato la versione con i supporti argentei) e utilizzare per un periodo limitato di tempo a ridotte funzionalità. La registrazione vitalizia costa appena 20 Dollari e può essere fatta direttamente dalle pagine web per mezzo di carta di credito. Inutile dire che si tratta di denaro ottimamente speso, sempre che non vogliate impazzire a cercare a mano i server del vostro sparatutto 3D preferito...

DISCWORLDNOIR - LA SOLUZIONE

Prima parte della guida passo passo nei meandri di Ankh-Morpork. Un'unica raccomandazione: questa guida è una sorta di super Bignami di Discworld Noir e quindi, per non perdersi il meglio del gioco, suggeriamo di consultarla solo in caso di estrema necessità.

ATTO I

Dopo aver accettato l'offerta di Carlotta, scendete alla baia e parlate con **Scoplett**, il corpulento Primo Ufficiale che si trova sul ponte della Milka. Fate un po' di conversazione spicciola prima di chiedergli informazioni sui passeggeri della nave (per annotare sul taccuino la voce Passeggeri Misteriosi), sulla Milka stessa (per ottenere sulla mappa la locazione del'Ankh Cafe) e su Mundy (per ottenere l'indizio "straniero curioso").

Recatevi quindi all'Ankh Cafe e prima di entrare nel locale andate nella schermata a destra, quella in cui un golem sta caricando barili di vino e raccogliete il grimaldello appoggiato sul carro. Entrate nel Cafe e parlate con **Nobby**, l'ufficiale della sorveglianza seduto al tavolo centrale: iniziate con la conversazione generica e poi chiedetegli di Vimes e quindi della Milka per apprendere la locazione di Pseudopolis Yard e ricevere alcune informazioni sui Misteriosi Omicidi. Chiacchierate anche con il capitano Jenkins per prendere tempo, tornate poi in ufficio: ad attendervi c'è l'inquietante presenza del nano Al Khali. Terminate le presentazioni recatevi nuovamente alla baia per parlare con Scoplett di Al Khali e identificare il nano come lo straniero curioso che faceva domande. Dirigetevi nella schermata di sinistra e usate il grimaldello sulla cassa per essere caricati sulla nave. Una volta nella stiva raccogliete l'etichetta che galleggia sul fondo e salite sul ponte della nave. Entrate nella **cabina** e cliccate sulla cuccetta per ottenere un pezzetto di carta strappato con un numero segnato sopra. Uscite dalla cabina per assistere al coraggioso tuffo di Lewton nelle torbide acque del fiume Ankh; dal vostro ufficio dirigetevi quindi a Pseudopilis Yard per interrogare Nobby sui passeggeri misteriosi e apprendere dove trovarne uno. Uscendo dalla stazione di sorveglianza verrete fermati dal troll Malchite, che vi chiederà di trovare una persona chiamata Therma. Otterrete così due nuovi argomenti sul taccuino e una nuova locazione sulla mappa: il Pappagallo **Ottarino**, vostra prossima meta. Attendete che la cantante troll Sapphire finisca la sua esibizione per chiederle di Malachite (e apprendere il posto in cui si nasconde) e di Therma, per scoprire che è nota anche con il nome Madame Lodestone.

Tornate a parlare con Nobby, questa volta a riguardo di Madame Lodestone, per venire a conoscenza del fatto che il personaggio misterioso si trova ora al Mausoleo della famiglia Selaachi. Recatevi sul posto e scendete verso le tombe: purtroppo avete bisogno di una guida per riuscire ad orientarvi. Dirigetevi quindi all'Ankh Cafe per incontrare Ilsa seduta al tavolo

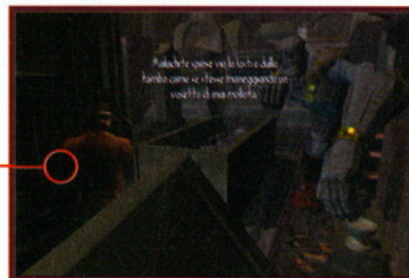
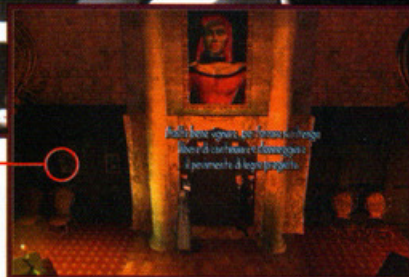
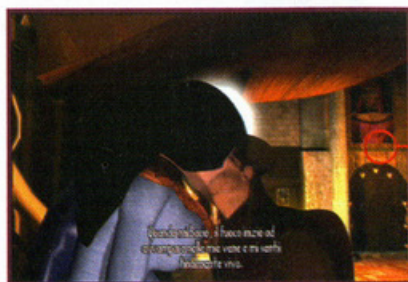
nella sala a sinistra. Interrogatela sui passeggeri misteriosi per scoprire che anche lei e il suo accompagnatore Two Conkers si trovavano sulla nave; mostratele inoltre l'etichetta raccolta nella stiva per apprendere la locazione del Molo 5. Recatevi sul posto e girando l'angolo a sinistra osservate il lucernario, avrete però bisogno di assistenza per riuscire a intrufolarvi furtivamente nel deposito. Tornate sconsolati in ufficio e raccogliete dal pavimento l'invito speditovi da Carlotta. Recatevi alla villa dei Von Ubervald, disponibile ora sulla mappa, e mostrate l'invito al **maggiordomo**. Quando questi si allontana, esaminate il quadro con il ritratto di donna: Carlotta comparirà all'improvviso. Chiedetele del Mausoleo e lei sarà disponibile ad accompagnarvi. Prima di uscire il vecchio Conte Von Ubervald chiederà di vedervi. Al momento non avete nulla da riferirgli, quindi salutatelo e dirigetevi con Carlotta al mausoleo. Mentre vi chinate a leggere l'iscrizione sulla lapide Carlotta scompare misteriosamente: se non altro avete appreso dov'è finita Therma. Andate alla bottega di Rodhan per riferire la macabra scoperta a Malachite che deciderà di accompagnarvi nuovamente al **mausoleo**. Scoperchiata la tomba, vi dirà che quello non è il corpo di Therma e si allontanerà lasciandovi il grappino. A questo punto vi verrà anche qualche sospetto sull'onestà di Sapphire e una nuova voce sarà annotata sul taccuino.

Prima di lasciare il mausoleo esaminate il pietrisco che in precedenza doveva essere un troll e raccogliete il dente di diamante.

Tornate al Molo 5, girate l'angolo e usate il grappino sul lucernario. Raggiunto il tetto servitevi del grimaldello per forzare l'apertura e calatevi dentro.

Aspettate che il lampo illumini la stanza per vedere e raccogliere la scatola di fiammiferi, poi uscite da lì. Accedete all'inventario e combinate la **scatola di fiammiferi** con il pezzo di carta raccolto nella cabina della Milka, scoprirete un indirizzo: "9 Whalebone Lane", lo stesso del Pappagallo Ottarino. Correte subito a parlare con Mankin, il barista mezzo elfo e chiedetegli di Mundy prima di mostrargli la scatola di cerini, prova inconfutabile che Mundy è passato da quelle parti. Nel box di conversazione comparirà la voce bugie, selezionatela e Mankin si sentirà costretto a rivelarvi che il fuggitivo si trova nascosto proprio al piano superiore. Seguite quindi la freccia a destra per raggiungere la stanza di Mundy e finire il primo atto.

ATTO II

Il risveglio non è certo dei migliori, dopo aver professato la vostra innocenza a Vimes e Nobby, apprenderete due nuovi argomenti: l'assassinio di Mundy e gli omicidi del Contrappeso. Avete smarrito anche la corda che era legata al grappino: cercate però di non perdervi d'animo. Esaminate il messaggio di sangue sul muro, la corda tagliata che penzola dal soffitto e gli stivali di **Mundy** (usando prima il pulsante destro e poi quello sinistro del mouse). Lasciate la stanza e tornate al bar per parlare con Mankin. Chiedetegli perché mai Sapphire abbia mentito e Mankin vi indicherà il camerino della cantante. Seguite la freccia a sinistra del palco per incontrare Sapphire e apprendere del suo denaro e del casinò di Saturnalia. Tornate immediatamente a parlare con Mankin riguardo al denaro di Sapphire per ottenere sul taccuino la voce riguardante un incontro

segreto. Potete ora recarvi nella nuova locazione del **casinò** entrare, assistere agli eventi e, quando vi ritorna il comando, interrogare Carlotta a proposito dell'omicidio di Mundy e poi tentare di incolparla dell'omicidio. Carlotta presenterà come alibi la sua permanenza al Tempio dei Piccoli Dei. Correte in quel bizzarro luogo sacro e dall'ingresso dirigetevi in alto per parlare con Malaclypse dell'omicidio di Mundy e della corda tagliata per scoprire che lo sventurato è stato appeso a testa in giù. Tornate quindi al Pappagallo Ottarino a fare due chiacchiere con Mankin: chiedetegli del perché Mundy sia stato appeso per i piedi, poi riposto a terra e chiedetegli infine degli stivali. Anche se con riluttanza, Mankin si deciderà a collaborare, consegnandovi la moneta che aveva trovato negli stivali di Mundy. Dirigetevi al vostro ufficio e preparatevi a incontrare nuovamente Al Khali, che vi porterà al cospetto di Horst, suo datore di lavoro. Iniziate con una chiacchierata generica, giusto per apprendere dell'esistenza della spada dorata, quindi chiedete il permesso di andarvene. Usate il nuovo argomento della spada con Carlotta che si trova ancora a Saturnalia: sarete ricondotti in villa e Carlotta riuscirà ad essere molto **persuasiva** nel professare la sua innocenza, deviando i sospetti sul nano Regin. Andate quindi dal conte Von Ubervald e chiedetegli di Regin per ottenerne una foto: il Conte vi chiederà inoltre di ritrovare il suo amico. Recatevi alla baia e mostrate la foto a Scoplett che vi parlerà della carrozza di Regin. Passate da Nobby per chiedergli della carrozza e scoprire che Regin era stato avvistato sul Ponte dei Sospiri. Raggiungete anche questa locazione, esaminate i segni sulla strada e raccogliete il pezzo di tessuto rosso dall'inferriata del ponte. Mostrate il nuovo indizio al vecchio Conte che confermerà essere appartenuto alla carrozza dell'amico. Tornate ora alla baia: sorpresa! la Milka ha abbandonato la città; usate il grappino sulla fune di ormeggio per ottenere un nuovo strumento da scalata. Recatevi sul Ponte dei Sospiri e usate il grappino nel fiume Ankh per scoprire che c'è un relitto sul fondo. Andate a chiedere aiuto a Malachite, nella bottega di Rodhan: ditegli che c'è qualcosa sul fiume e consegnategli il grappino. Il troll estrarrà dalle malsane acque dell'Ankh la carrozza e il cadavere di Regin, ma prima che possiate intervenire se la filerà con uno scrigno misterioso ritrovato proprio sul fondo della carrozza. Osservate ora attentamente il cadavere di **Regin** e usate la foto per un confronto: troverete una chiave appiccicata al parrucchino. Recatevi a Saturnalia e, durante il tragitto, passate dal Conte per dargli la notizia dell'omicidio di Regin. Arrivati al casinò convincete Whirl a concedervi ascolto offrendogli del denaro e poi chiedetegli di Sapphire e delle sue ricchezze: Whirl vi parlerà della malasorte della troll, sempre in debito con il tavolo da gioco.

Mostrategli poi la chiave rinvenuta dal cadavere di Regin: vi sarà spiegato che serve ad aprire una cassetta di sicurezza posta all'interno del casinò. Tornate alla schermata precedente e da lì cercate la freccia in alto a sinistra che conduce alle **cassette di sicurezza**: usate la chiave di Regin per rinvenire una busta vuota e un braccialetto. Dirigetevi al pappagallo Ottarino per interrogare nuovamente Sapphire in merito ai suoi soldi, all'incontro segreto e alla sfilza di perdite finché non apparirà la voce "affronta Sapphire". Messa di fron-

te all'evidenza dei fatti la cantante cederà, accettando di organizzarvi un incontro con Therma.
Andate al Tempio dei Piccoli Dei per mostrare il braccialetto a Malaclypse, poi fatelo vedere anche al Conte Von Ubervald. Passate dall'ufficio per ritirare il biglietto indicante il luogo dell'appuntamento con Therma e preparatevi a raggiungere la nuova locazione, non prima però di essere passati a dare la notizia a Malachite, mostrandogli l'invito.
Insieme raggiungete i tetti di Salis e Phedre: l'appuntamento prende una piega imprevista. Vi risvegliate nella sala interrogatori di Pseudopolis Yard, storditi da una luce artificiale. Rispondete come volete alle domande di Nobby, del troll e di Vimes. Una volta che avranno sentito da voi quello che interessa loro – cioè la vostra colpevolezza - vi sbatteranno in una **cella** all'interno del Palazzo del Patrizio. Aspettate immobili che compaia il topo in mezzo alla stanza e osservatelo mentre penetra in una fessura nel muro. Cliccate in quel punto per trovare un mattone sporgente e poi spingetelo per entrare nella cella di Leonard da Quirm. Esaminate lo squarcio nella parete per apprendere come rientrarvi in futuro e sarete richiamati nella vostra cella per la scarcerazione. Tornate ora sul luogo dell'ultimo delitto per ascoltare la testimonianza confusa del **gargoyle**. Chiedendogli dell'omicidio di Malachite verrete informati della presenza di un aggressore bestiale.Recatevi ora a fare visita a Carlotta: domandatele del carico della Milka e vi lascerà il tagliando da presentare al sorvegliante sul Molo 5. Apprenderete in questo modo della Gilda degli Archeologi e delle casse di Varberg. Andate all'Ankh Cafe per parlare con il pianista Samel dei barili di vino e ottenere la chiave delle cantine. Uscite dal Cafe, raccogliete il secondo grimaldello abbandonato sul carro dal golem e aprite la botola servendovi della chiave: Ilsa e Two Conkers si nascondono lì sotto fra i barili. Guardate la **cassetta delle ricevute** sul banco e poi chiedete ad Ilsa informazioni sulle casse di Varberg. A questo punto non vi resta che infiltrarvi nella Gilda degli Archeologi: solo Ilsa conosce il modo per farvi entrare ma prima dovrete aiutarla a trovare un nascondiglio sicuro per suo marito. Andate al Palazzo del Patrizio, prendete a destra e, selezionando dal taccuino l'argomento "nascondiglio", prima esaminate la parete e poi usate il grappino per arrampicarvi. Ora potete tornare alla cantina dell'Ankh Cafe e farvi condurre da Ilsa alla Gilda degli Archeologi. Una volta dentro, parla-

te con **Laredo Cronk** di Jasper Horst. Recatevi quindi dal trafficante d'arte e parlategli di Laredo: vi chiederà di fissare un incontro. Tornate dalla cacciatrice di tesori e ditele che Horst desidera vederla; quando si allontana esaminate la libreria e usate il libro con il cardine. Seguite il passaggio segreto nel camino e prendete nota dell'Avviso di sicurezza. Andate al casinò e mostrate al mago Warb il braccialetto portafortuna di Regin, cominciate poi una conversazione generica per scoprire che il mago lavora all'Università invisibile e ottenere la combinazione per accedere alla **Cripta 51** in cambio del bracciale. Tornate davanti alla Cripta e scegliete dal taccuino la voce "passaggio segreto" per usarla sul pannello. Una volta entrati, accedete al taccuino e usate l'argomento "Mundy appeso a testa in giù" con la parola "Azile" per scoprire esattamente quello che l'assassinato aveva avuto intenzione di scrivere. Il numero così ottenuto andrà selezionato dal taccuino e usato sulle casse all'interno della Cripta. Quando Lewton avrà trovato la teca esatta, usate il dente di diamante per **incidere il vetro** e ottenere finalmente la spada d'oro. Abbandonate quindi la Gilda degli Archeologi e preparatevi per un'incredibile sorpresa...

LINEA AGGRESSIVA

Questo mese dedichiamo le nostre pagine "artistiche" a una regina dell'alta velocità: la Ford Focus A3, protagonista indiscussa del futuro Colin McRae Rally 2 della Codemaster, previsto per luglio del prossimo anno. Il modello che vedete riprodotto in queste pagine è stato interamente ricreato in 3D e non si può certo dire che sfiguri di fronte alla linea dell'auto originale... Vi auguro "buona visione" e vi ricordo, inoltre, che Cat's Eye è aperto anche alle vostre creazioni, se avrete la voglia di mandarcele via mail all'indirizzo: **qi21@nextgamer.com.**

Di Gregory Verrando

Eccoci giunti alla seconda edizione della rubrica hardware di Next Gamer. Oltre alla comparativa che potete trovare di seguito e alle incredibili prestazioni della Gigabyte GA-660, questo mese segna l'entrata in campo della nuova generazione di schede 3D, stiamo parlando del GeForce 256 di nVidia (conosciuto precedente mente come NV10) e del Savage4 2000 (ex GX4), che con prestazioni da capogiro e 64Mb onboard si ripromettono di rivoluzionare ancora una volta qualunque standard di velocità attuale. Palese la presenza dei test sul GeForce 256 già dal prossimo numero. Per adesso e tutto, vi lascio ai test e alle news. Buona lettura.

COMPARATIVA SCHEDE 3D

Ormai chiuso il discorso terza generazione per le schede 3D è venuto il momento anche per noi di valutare, ponendole a confronto diretto, le migliori versioni proposte dalle varie case dei quattro migliori chip video presenti. Stiamo naturalmente parlando di G400 Max, qui presente con la Matrox G400 Max, del Savage4, presente con la Creative 3D Blaster Savage4, del Voodoo3, presente con la 3Dfx Voodoo3 3000, e del Tnt2, con la sua incarnazione proposta da Gigabyte, la GA-660 che potete trovare recensita poco più avanti. Vorremmo sottolineare il fatto che in questa sede non vogliamo confrontare le varie schede dei produttori presi in esame per la prova ma, al contrario, abbiamo usato queste schede come riferimento per tutta la serie Tnt2, Savage4 e così via.

Abbiamo iniziato scaricando le ultime versioni dei driver disponibili sui siti dei vari produttori, in modo tale da mettere ogni prodotto nelle migliori condizioni possibili, quindi siamo passati ai test veri e propri che potete trovare di seguito.

3Dfx Voodoo3 3000 16Mb

La scheda di casa 3Dfx, nonostante sia manchevole di molte delle caratteristiche principali di questa terza generazione, si è dimostrata una scheda veloce e affidabile in ogni occasione. Decisamente, però, la mancanza di rendering a 32bit e la limitazione delle texture, di soli 256x256 punti, si fanno sentire e non permettono di consigliare questa scheda né hai videogiocatori più esigenti, né a quelli che cercano un prodotto che garantisca una vita di utilizzo prolungata. Riteniamo, infatti, che già dalla prossima generazione di giochi, di cui Quake 3 è il precursore, si potrebbe già trovare pericolosamente fuori specifiche. Senza contare i soli 16Mb di Ram on-board. Il prezzo è nella media e si aggira attorno alle 300.000 lire.

Test a 16bit (32bit non supportati)

	RISOLUZIONE	***RISULTATI***
3D Mark 99 Max	800x600	3.206 3Dmark
Quake2	800x600	70 Fps
Expendable	1024x768	51 Fps

Matrox G400 Max 32Mb

L'ultima nata di casa Matrox unisce a un'eccellente velocità caratteristiche tecniche che la pongono come la migliore scheda generica del gruppo. Potendo contare su una visualizzazione 2D di prim'ordine e di una resa 3D veloce e precisa, porta con se due ulteriori bonus per l'acquirente. In primis troviamo senza dubbio il Bump Mapping di tipo ambientale che, attraverso un processo già spiegato (vedi Next Gamer N'1), riesce a ottenere notevoli risultati nella resa delle texture creando, nei prodotti appositamente realizzati, una visualizzazione drammaticamente simile alla realtà. Il secondo fattore è rappresentato dalla tecnologia Dual Head, che abilità l'utente all'utilizzo di due separate periferiche di output video completamente indipendenti per quanto riguarda risoluzione, profondità di colore e refresh. Sicuramente una scelta ottima su tutti i fronti. Il rovescio della medaglia? Il prezzo di 599.000 lire Ivata nella versione retail.

Test a 32bit

	RISOLUZIONE	***RISULTATI***
3D Mark 99 Max	800x600	4.194 3Dmark
Quake 2	800x600	71 fps
Expendable	1024x768	68 fps

Gigabyte GA-660 Tnt2 32Mb

La scheda Tnt2 più veloce mai testata nei nostri laboratori è, al pari delle versioni di Creative e Guillemot, la migliore scelta attualmente possibile per un giocatore "professionista". Con la sua incredibile velocità non fatica a distanziare anche la G400 Max, e si pone una spanna sopra le concorrenti. Tra le caratteristiche di rilievo citiamo le texture fino a un massimo di 2048x2048 punti, il motore di rendering completamente a 32bit, uno stencil buffer a 8 bit e la tecnologia costruttiva a 0.25 micron. Senza dilungarci troppo, del TNT2 ne abbiamo già discusso più volte, è la scelta migliore per il giocatore attuale e per quello che ricerca durata e garanzie nel proprio investimento, allo stesso modo della G400 Max. Il prezzo non dovrebbe superare le 450.000 lire, pienamente giustificato dalle prestazioni.

Test a 32bit

	RISOLUZIONE	RISULTATI
3D Mark 99 Max	800x600	5.482 3D Mark
Quake 2	800x600	108 Fps
Expendable	1024x768	69 fps

Creative 3D Blaster Savage4 32Mb

Il Savage4 è da molti considerato un pessimo chip ma non siamo di questo parere. Infatti il prodotto di S3 offre alcune caratteristiche uniche nel suo genere che con l'uscita di Quake3 hanno seriamente rivalutato questa serie. Infatti il Savage4 offre la compressione delle texture in formato proprietario (ma pienamente compatibile con le DirectX dato che S3 collabora attivamente al loro sviluppo) denominato S3 Texture Compression. In questo modo, si riescono a ottenere scene a video che possono avere oltre un Giga di texture senza per questo far crollare drammaticamente il frame rate. Anche la presenza di un engine completamente a 32bit e di tutti i filtri avanzati compreso quello anisotropico e, ancora, i 32Mb di Ram con cui la scheda è proposta ne fanno un'ottima scelta per tutti coloro che, non avendo budget elevati, vogliono sia aggiornare la scheda sia, per esempio, aggiungere ulteriori 128Mb di RAM allo stesso prezzo di una sola Tnt2. Infatti la Savage4 di Creative si può trovare, in versione retail, a circa 240.000 lire che la rendono la più economica del gruppo.

Test a 32bit

	RISOLUZIONE	RISULTATI
3D Mark 99 Max	800x600	3.918 3Dmark
Quake2	800x600	64 Fps
Expendable	1024x768	52 Fps

CONCLUSIONI

Questo test ha evidenziato il fatto che tutte le schede proposte mostrano punti di forza e debolezza diversi dall'una all'altra e, quindi, bisogna tenere in considerazione le proprie esigenze al momento dell'acquisto. Noi ci sentiamo di consigliare la Voodoo3 3000 per tutti coloro che possiedono un Pentium II di fascia compresa tra il 233 e il 333 che abbia la necessità di migliorare le prestazioni della macchina senza però affrontare un upgrade di ampio respiro del proprio sistema. Chiaramente il consiglio vale anche per i possessori di CPU AMD di classe K6-2. Il Savage4 invece permette, per un costo complessivo simile a quello di una TNT2 Ultra, un Upgrade della sezione video accompagnato da un aggiornamento della RAM o del processore. Passando alle proposte migliori troviamo la G400 MAX e la TNT2 a pari livello. Se infatti il TNT2 raggiunge velocità maggiori il G400 MAX permette una resa grafica d'eccezione, oltre che a possedere caratteristiche peculiari di indubbio interesse, anche se non strettamente in ambito videoludico.

Voodoo3 3500 sbarca in italia

È disponibile anche in Italia la scheda grafica Voodoo3™ 3500 TV di 3dfx. Voodoo3 3500 è una soluzione per il "PC entertainment", che combina le caratteristiche 2D e 3D esistente con un sintonizzatore tv completo e con avanzate funzioni multimediali. La nuova scheda targata 3dfx, è dotata di supporto MPEG 2, lettore DVD software e consente una completa gestione del sintonizzatore TV al fine di riprodurre a video i normali canali televisivi. La Voodoo3 3500 TV è dotata del software Visual Reality di 3dfx, che permette all'utente di predisporre e sintonizzare il monitor della televisione, di regolare le dimensioni dello schermo, i colori, il blocco canale per il controllo da parte dei genitori e i sottotitoli. Il software VisualReality presenta anche operazioni avanzate di videoregistrazioni e registra fino a sette programmi nell'arco della settimana. Inoltre, oltre alle sue caratteristiche e capacità multimediali, Voodoo3 3500 TV ha anche una connessione A/V tramite un "pod" fornito in dotazione, che posto sulla scrivania dell'utente, permette una comoda connessione per le varie periferiche audio e video, come videoregistratore, videocamere e altoparlanti. La nuova scheda è dotata anche di una serie di software multimediali, tra cui: Microsoft NetMeeting, driver VFW, Microsoft Internet Explorer e il software per l'editing video Ulead VideoStudio.

Annunciato il nuovo chip video di S3

Il Savage2000+ è la prima scheda ufficialmente annunciata della nuova generazione. Tra le caratteristiche di spicco troviamo la possibilità di equipaggiarla con ben 64Mb di RAM (i tagli minori sono comunque supportati). Le velocità previste per core e RAM sono in entrambi i casi di 200Mhz con un Ramdac di 350Mhz. Le caratteristiche di spicco sono però altre. Si parla, infatti, di una risoluzione massima di 1600x1200 punti con rendering a 32bit e z-buffer a 32bit, mantenendo comunque ben 32Mb di RAM locale libera per le texture, la presenza di una versione ulteriormente migliorate del motore proprietario di compressione delle texture (l'orma famoso S3 Texture Compression o, più semplicemente, S3TC). Anche la Pipeline Dual Pixel e Dual Texture, che permette la gestione di 4 texel per ciclo di clock, dovrebbero garantire un buon futuro per questa scheda che offre, stando alle dichiarazioni della stessa S3, fino a 800 MegaTexel al secondo. Aspettatevi a breve un'esauriente recensione del prodotto.

Erazor X e GeForce 256

La Elsa ha presentato l'ultimissima evoluzione del chip di casa con avanzate caratteristiche tecniche. Tale chip riesce a gestire fino a 40000 poligoni per scena con un motore che ricorda in parte quello già proposto da S3 per la sua Savage2000. Anche qui aspettatevi a breve un'esauriente recensione del prodotto.

Link utili

Technival **(Http://www.technival.com/)**
Sito completamente in italiano dove troverete anticipazioni e test delle ultime periferiche e schede hardware.

Tom's Hardware Guide **(Http://www.tomshardware.com/)**
Il primo sito hardware apparso sulla rete e decisamente il più completo in lingua inglese.

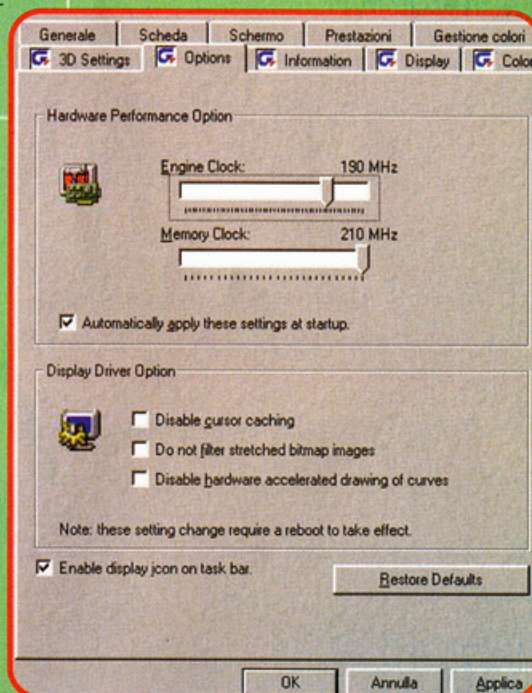
3d Files **(Http://www.3dfiles.com/)**
Miglior sito sulla rete dove scaricare patch, demo e driver. Tutto rigorosamente in 3D.

MESSAGGIO DI SERVIZIO

Dal prossimo numero verrà aperta la sezione di Posta tecnica, cercheremo di dare spazio a tutte le vostre domande prediligendo però quelle di interesse comune e portando in secondo piano quelle di un caso specifico di bassa entità e scarso interesse collettivo. Per tutti i vostri messaggi potete scrivere a **tom@blackvoodoo.com**, specificando nell'oggetto della missiva "Next Gamer - Posta Tecnica".

GIGABYTE GA-660 TNT2 32MB

Gigabyte, famosa ditta taiwanese presente già da anni nel mercato delle piastre madri, propone un'incarnazione del Tnt2 che, almeno su carta, risulta senza compromessi. Riuscirà a gestire l'altissimo clock a cui e settata senza dare problemi di sorta in un utilizzo prolungato e faticoso come sessioni di gioco intense? Vediamo insieme

Innanzi tutto il Tnt2 con cui viene equipaggiata la scheda è l'ultimo chip di casa nVidia. Il punto di forza di questo prodotto risiede nell'alto livello tecnologico di cui è dotato ovvero, come più volte ribadito nelle pagine della rivista, di un motore completamente a 32bit, con capacità a livello filtri complete che spaziano dal bilineare fino al più evoluto, e lento, anisotropico, passando da capacità di texture compression fino ad arrivare alle texture stesse di dimensione massima 2048x2048 punti. Analizzando in dettaglio la scheda stessa, priva per altro di uscite video o opzionali che trovano invece posto su prodotti Creative o Guillemot, si nota subito una grossa differenza rispetto alle altre proposte fino ad oggi presentate. Sotto alla scheda è, infatti, presente un secondo dissipatore, non dotato di ventola, proprio in concomitanza con la parte posteriore del chip grafico per una migliore dissipazione del calore e, in definitiva, un aumento della stabilità della scheda. La cosa più interessante della scheda è però l'avanzatissima suite di driver presenti nella confezione (in un'immagine potete trovare il sistema di overclock compreso nel software). E forse da qui deriva anche l'incredibile velocità che la scheda ha potuto raggiungere nei nostri test. Chiaramente è necessario fare un discorso più ampio riguardo alle sopracitate capacità del prodotto. Come l'esperienza ci ha insegnato è difficile valutare in senso assoluto quanto sia overclockabile una scheda e, soprattutto, quante di quelle prodotte possano supportare velocità di clock così elevate. Stiamo parlando infatti si 190Mhz per il core e ben 210Mhz per la RAM, decisamente una cifra paurosa per una memoria a 5ns. Ed è proprio per questo che vogliamo distaccarci un attimo da quelle che sono le prestazioni e le velocità dichiarate dalla casa produttrice. Non ci è possibile, infatti, garantire che tutte le GA-660 prodotte siano realmente in grado di reggere questi clock e, anzi, ci pare assurdo il contrario, ossia che tutte lo possano fare. Detto questo i risultati parlano chiaro, i dati ottenuti indicano le migliori prestazioni mai registrate nel nostro laboratorio. Anche nei test di durata la scheda non ha dato problemi di sorta ed è stata capace di gestire il test di Quake2, opportunamente mandato in loop, per oltre dieci ore senza inchiodare. In definitiva possiamo considerare la GA-660 una delle migliori schede attualmente sul mercato e, quando arriverà ufficialmente in italia, sarà esclusivamente il prezzo e il bundle a distinguerla dalle migliori, due dati che non ci sono ancora pervenuti e che, diconseguenza, non possiamo inserire all'interno della valutazione finale demandando a voi, in fase di acquisto, la valutazione di questi fattori.

Test Quake 2

RISOLUZIONE	RISULTATI
640x480	119,3 FPS
800x600	108,9 FPS

Test Expendable

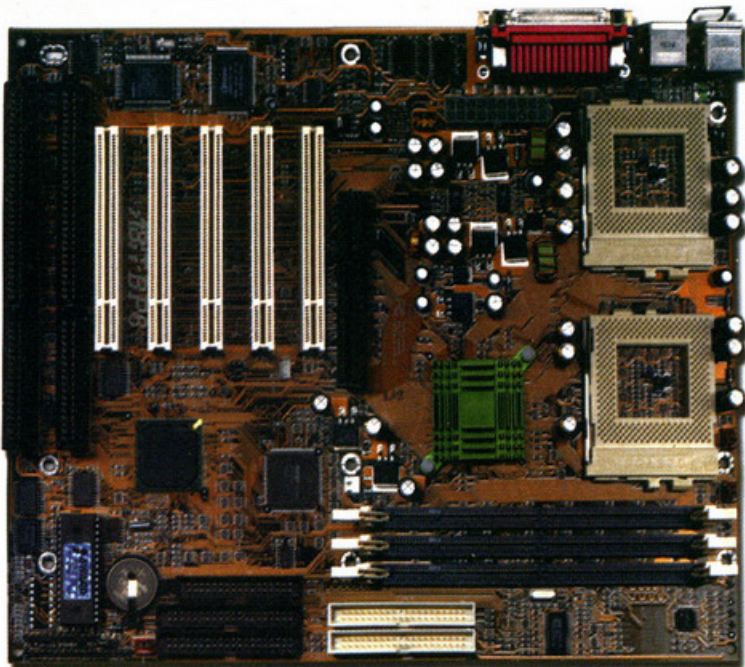
RISOLUZIONE	RISULTATI
1024 x 768 x 32	54.289893 fps
640 x 480 x 32	71.362641 fps

MAGIC THEATRE LIVE!

Se non vi bastano cuffie e microcasse la Skywell ha il prodotto per voi...

Skywell, già produttore di schede 3D di indubbia qualità, presenta questo impianto audio dotato di caratteristiche estremamente interessanti e, per molti versi, inedite nel mercato diffusori per PC da scaffale. La confezione contiene anche la performante scheda audio Magic Sound Live!, dotata di connessione PCI, Wavetable a 128 voci, supporto multi-channel AC-3, e piena compatibilità, oltre che a Direct Sound, con i più diffusi standard audio per i videogames: riconosciuta in DOS come Sound Blaster Pro, supporto EAX e A3D. I connettori di questa scheda sono: Micro-In, Line-In, Line-Out, Mini-Din per cavi multicanale. Il sistema di casse, come pochi possono vantare, è composto da un SubWoofer da 6.5" con 22W e 5 satelliti (centrale + frontale s/d e posteriore s/d) da 5W. Da notare la fattura in legno dei diffusori. I contro sono rappresentati dal prezzo, superiore al milione di lire, e dalla necessità di un computer di fascia medio alta per poter godere al massimo delle altissime prestazioni della scheda e, quindi, dell'impianto.

ABIT BP6

ABIT, conosciutissima sul mercato degli appassionati di overclocking per i suoi prodotti dall'incredibile stabilità, propone un nuovo e rivoluzionario prodotto per il mercato home: la piastra madre BP6

Il motivo della presenza in queste pagine di una piastra madre, solitamente non molto importante per i giochi, è dovuto al fatto che, prima al mondo a poterne fare uso, la BP6 è dotata di due socket 370 per la creazione di un miniserver casalingo. Per coloro che ancora non avessero afferrato l'utilità di tale sistema, basti dire che, con una spesa inferiore alle 600.000 lire, si può avere sia la piastra madre che due processori Celeron PPGA a 433Mhz e, contando che il prossimo Windows 2000 sarà pienamente compatibile sia con DirectX, sia con i sistemi multi processore, i benefici per noi giocatori dovrebbero essere chiari. Ma non solo... La BP6 offre incredibili possibilità di overclocking, come è solito nei prodotti della casa taiwanese, potendo contare su oltre 20 diversi settaggi per il bus di sistema (compresi in un raggio tra 66 e 153Mhz di velocità del bus) e voltaggi dei core per le due CPU completamente indipendenti. La BP6 è inoltre la prima piastra madre al mondo a essere dotata di serie di un controller integrato UDMA/66 per poter supportare le periferiche che fanno uso di questa velocissima interfaccia. La presenza dei due canali UDMA/66 non elimina i due canali classici gestiti dal Bx potendo quindi vantare la possibilità di avere fino a otto periferiche EIDE contemporaneamente sulla stessa macchina. Sicuramente, un prodotto da consigliare vista anche la tendenza di mercato e la prossima uscita del sistema operativo di casa Microsoft adeguato a trarre ogni beneficio possibile da una piastra madre del genere.

TV-i